Gameplay

всё о компьютерных и видеоиграх

F.E.A.R.
Атака клонов с. 54

Company of Heroes
6 июня 1944 года с. 28

Civilization IV
Возвращение короля с. 62

Теперь 112 страниц!

Call of Duty 2
Служили три товарища с. 58

Resident Evil 4
Нестрашное кино с. 74

Next-gen-консоль

Xbox 360
Будущее наступило с. 16

Crytek в Украине

Фарук Йерли: «Мы ставим на фотореализм»

с. 48

Более 60 игр в номере:

Age of Empires III, Bet on Soldier, The Suffering: Ties That Bind, Black & White 2, Spartan: Total Warrior, Quake 4, Dead Rising, Michigan, EyeToy: Kinetic, Brothers in Arms: Earned in Blood, Ragnarok Online 2, Heroes of the Pacific, The Warriors, Адреналин. Экстрим шоу, Sly 3: Honor Among Thieves, GT Legends, Остров сокровищ, Вокруг света за 80 дней, Serious Sam II, RPG Maker 3, Метро-2

ITC PUBLISHING
4 820044 220051 12
gameplay.com.ua
№ 4 декабрь 2005

ITC PUBLISHING

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор группы изданий «Домашний ПК» и Gameplay
ОЛЕГ ДАНИЛОВ

Главный редактор Gameplay
СЕРГЕЙ ГАЛЁНКИН

Редактор
АННА ЗИНЧЕНКО

Обозреватель
ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Литературная редакция
ЮЛИЯ НЕТУНАХИНА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА

Верстка
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Макет и дизайн
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА

Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

Вице-президент, старший главный редактор
МИХАИЛ ЛАПТЕВ

Вице-президент, исполнительный директор
НАТАЛИЯ ПЕТРОВСКАЯ

Директор по распространению
ОЛЬГА ГАЛУШКА

Технический директор
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Директор фотослужбы
АНДРЕЙ ТУРЦЕВИЧ

Арт-директор
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ

Директор по маркетингу
ВИКТОРИЯ НИКОЛАЕВА

Директор интернет-проектов
ВЛАДИМИР ВОЗНЯК

Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БУГАЙЧУК

IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал **Gameplay**, **№ 4 (4)**, декабрь 2005
Подписной индекс в Каталоге изданий Украины
Gameplay без DVD-диска 92494
Gameplay с DVD-диском 92493
Свидетельство о регистрации КВ № 9963 от 15.06.2005 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с сентября 2005 г.
Учредитель – Сергей Арабаджи
Издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2005 г.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель.
Он также самостоятельно отвечает за достоверность рекламы, за соблюдение авторских прав и других прав третьих лиц, за наличие в рекламной информации необходимых ссылок, предусмотренных законодательством. Передачей материалов рекламодатель подтверждает передачу Издательству прав на их изготовление, тиражирование и распространение.

Редакция не использует в материалах стандартные знаки для обозначения зарегистрированных прав на объекты любого рода собственности. Все указанные в публикациях торговые марки являются собственностью их владельцев.

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции.
Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией.

Цветоделение и печать – ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная

Тираж 20 000 экз.

Адрес редакции и издателя:
03110, Киев,
просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
редакция ..... (044) 496-3463
отдел рекламы ..... (044) 496-3465
..... (044) 270-3839
отдел распространения ..... (044) 249-9759
..... (044) 331-0409
..... (044) 331-0401
Факс: ..... (044) 270-3891
E-mail: ..... editor@gameplay.com.ua
Web-сайт: ..... www.itcpublishing.com

© «Издательский Дом ITC», 2005 г.
Все права защищены

Нью-Васюки

Совсем недавно в Киеве состоялось первое собрание украинского отделения Международной ассоциации разработчиков игр (IGDA). В своей весьма эмоциональной вступительной речи Ольга Никитова, президент Nikitova Games, предрекла большое будущее игровой индустрии Украины и сообщила о намерении превратить Киев в мультимедийную столицу Европы.

Я, как и многие присутствовавшие на мероприятии, воспринял ее слова скептически. Да, у нас есть масса студий, создающих игры, но о каком-то прорыве в этой области, как мне показалось, говорить еще рано. Но я все же решил навести справки.

Для начала – несколько фактов, о которых вы вряд ли знаете. В Украине велись работы над такими известными играми, как Battlefield 2, Gauntlet: Seven Sorrows, Everquest II, NFS: Underground 2, Microsoft Flight Simulator. Своим успехом эти проекты обязаны нашим с вами соотечественникам, отвечавшим за модели, текстуры, уровни, скрипты. Причем я не имею в виду эмигрантов – речь идет именно о местных разработчиках. Количество «западных» хитов, которые частично делались в Украине, в действительности исчисляется десятками, просто, к сожалению, я не могу назвать их все. Поверьте мне, каждый геймер в мире играл хотя бы в одну из таких игр.

Удивлены? Это еще не все.

Когда вы будете держать в руках свежий номер, в Киеве уже начнет работать отделение компании Crytek, ответственной за позапрошлогодний хит Far Cry. О причинах, побудивших братьев Йерли выбрать именно нашу страну, вы узнаете из интервью с Фаруком Йерли (Faruk Yerli) в следующем выпуске.

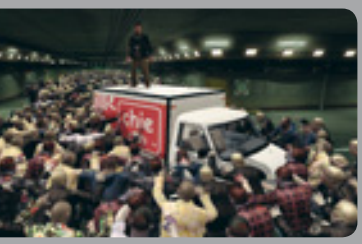
Другой интересный факт, о котором нам стало известно из нескольких вполне достоверных источников: сразу два крупных западных издателя (опять-таки, я не имею права сообщать их названия) в данный момент рассматривают возможность создания своих студий на территории Украины. А еще одна европейская компания как раз сейчас пытается купить кого-нибудь из наших разработчиков.

Не остались в стороне и россияне: впрочем, вы и сами заметили, что в основном именно они издают игры, сделанные в Украине. Если верить упорно циркулирующим в индустрии слухам, не за горами появление новых студий, которые будут создавать игры по заказу северных соседей.

И пусть с собственными проектами у наших разработчиков пока не все так хорошо, как хотелось бы, будущее отечественной игровой индустрии выглядит весьма многообещающим.

С наилучшими пожеланиями
Сергей Галёнкин,
segal@itc.ua

Превью



38 Dead Rising

Шопинг в стиле Джорджа Ромеро. Мир захвачен живыми мертвецами, и одинокий журналист, застрявший в супермаркете, отчаянно борется за жизнь, одновременно снимая репортаж века.

Игры в номере

[eM] -eNCHANT arM- 20
Action Girlz Racing 111
Age of Empires III 60
Alone in the Dark 18
Bet on Soldier 66
Black & White 2 68
Brothers in Arms: Earned in Blood 82
Call of Duty 2 58
Call of Juarez 47
Civilization IV 62
Company of Heroes 28
Crash Tag Team Racing 85
Darkstar One 108
DDR Extreme 2 101
Dead or Alive 4 21
Dead Rising 38
DogTag 44
Dreamfall: The Longest Journey 109
Dynasty Warriors 4 Hyper 108
ElectroPlankton 48
Every Party 111
EyeToy: Kinetic 78
F.E.A.R. 54
Fear & Respect 111
Gene Troopers 110
GT Legends 88
Heroes of the Pacific 83
Incarnation 46
Jak X: Combat Racing 85
Jaws Unleashed 110
Just Cause 49
Mage Knight: Apocalypse 34
Mass Effect 18
Michigan 76
MotoGP 3: Ultimate Racing Technology 90
Ni-Oh 109
Perfect Dark Zero 20
Phantasy Star Universe 110
Project Gotham Racing 3 21
Quake 4 72
Ragdoll Kung-Fu 97
Ragnarok Online 93
Ragnarok Online 2 40
Resident Evil 4 74
RF Online 109
Rome: Total War – Barbarian Invasion 99
RPG Maker 3 96
Ryu Ga Gotoku 111
Saint's Row 108
Serious Sam II 94
Shadow Hearts: From the New World 48
Shattered Union 100
Sly 3: Honor Among Thieves 84
Spartan: Total Warrior 70
SW Galaxies: Rage of The Wookies 92
The Elder Scrolls IV: Oblivion 20
The Outfit 19
The Suffering: Ties That Bind 71
The Warriors 80
Titan Quest 36
Too Human 18
Адреналин. Эстрим шоу 86
Антикиллер 98
Вокруг света за 80 дней 65
Метро-2 98
Остров сокровищ 64
Храбрые гномы 32

№ 4 (4) декабрь 2005

Рецензии

72 Quake 4

Как показывает опыт, шутеры старой школы живы и умирать не собираются. Пока кто-то корпел над AI, физикой и сюжетом, дуэт Raven/id выпустил практически тот же Quake II, но выполненный в полном соответствии с современными требованиями.

88 GT Legends

Для того чтобы сделать интересную игру об автомобильных гонках, не обязательно лицензировать прототипы суперкаров. Состязания на классических машинах могут быть не менее захватывающими.

Содержание

Новости
6 Чарты продаж
6 В этом месяце
8 Кратко
12 Новогодняя ярмарка Intel и Samsung при поддержке Microsoft
14 Украинские новости
14 Даты выхода

Тема
16 Xbox 360. Будущее наступило
22 Питер Молиньё. Мистер Ложь

26 Top 5: Ужасные города

Превью
28 Company of Heroes
32 Храбрые гномы
34 Mage Knight: Apocalypse
36 Titan Quest
38 Dead Rising
40 Ragnarok Online 2
42 DogTag
44 Incarnation
45 Call of Juarez
46 ElectroPlankton
46 Shadow Hearts: From the New World
47 Just Cause

48 Интервью с Фаруком Йерли (Crytek)
50 Реализма.нет
51 Анкета

Рецензии
54 F.E.A.R.
58 Call of Duty 2
60 Age of Empires III
62 Civilization IV
64 Остров сокровищ
65 Вокруг света за 80 дней
66 Bet on Soldier
68 Black & White 2
70 Spartan: Total Warrior
71 The Suffering: Ties That Bind
72 Quake 4
74 Resident Evil 4
76 Michigan
78 EyeToy: Kinetic
80 The Warriors
82 Brothers in Arms: Earned in Blood
83 Heroes of the Pacific
84 Sly 3: Honor Among Thieves
85 Jak X: Combat Racing
85 Crash Tag Team Racing
86 Адреналин. Экстрим шоу
88 GT Legends
90 MotoGP 3: Ultimate Racing Technology
92 Star Wars Galaxies: Rage of The Wookies
93 Ragnarok Online
94 Serious Sam II
96 RPG Maker 3
97 Ragdoll Kung-Fu
98 Метро-2
98 Антикиллер
99 Rome: Total War – Barbarian Invasion
100 Shattered Union
101 DDR Extreme 2

102 Сайты
102 Шопинг
103 Виртуальный Хеллоуин
104 Моды для Unreal Tournament 2004
108 Галерея
112 Топ 5: декабрь

Рецензии

62

Civilization IV

Сериал Civilization хорошеет с каждым эпизодом. Компания Firaxis не тратит сил на бесполезные эксперименты вроде перевода игры в реальное время или смены жанра – перед нами все та же старая добрая «Цивилизация». Только лучше.

Рецензии

54

F.E.A.R.

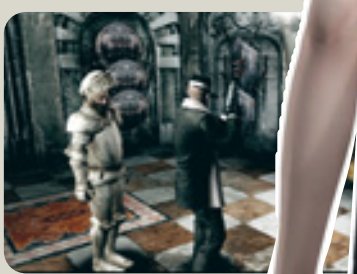
Маленькая злобная девочка на поверку оказалась не такой уж и страшной. А вот армия клонов с футуристическим оружием и невероятно умным искусственным интеллектом – это уже серьезно.

Рецензии

74

Resident Evil 4

Можно ли сделать хороший Resident Evil без зомби? Можно ли сделать красивую игру, если все действие происходит на унылых болотах? Может ли одиннадцатая серия быть не менее интересной, чем первая?



Превью

28

Company of Heroes

Жанр стратегий реального времени о Второй мировой войне ожидает возрождение: за дело взялась команда Relic, не единожды доказывавшая скептикам, что sci-fi RTS могут быть интересными.

Содержание

Gameplay DVD #4

Игры

Полные версии
CodeRED: Alien Arena 2006
Lumixed 4E4
Ork Attack
Saucer City
To Hell with Johnny

Демонстрационные версии
80 Days (Вокруг света за 80 дней)
Дарвиния (Darwinia) Demo 3
Дипломатия (Diplomacy 2005)
Как казаки Мону Лизу искали
Солдаты Марса – 7
Cold War – Demo 2
Land of Legends
Peter Jackson's King Kong
Scratches
TrackMania Original
Universal Combat: На краю Вселенной (Universal Combat: A World Apart) 1.00.09

Shareware-игры
3D Aqua Slider 1.4
Absolute Blue 1.5
Aces High 2.05.02
Aquabble Avalanche 1.3
Astrobatics 1.1.0
Atomaders
Atomixer
Championship Chess Pro 6.38
Chicken Invaders 2: The Next Wave 2.60
Chuzzle Deluxe 1.0
Cute Knight
Evochron Alliance
Flying Doughman 1.5
Gem Shop 1.1
Psychoballs 1.1
SILENT ATTACK – The Near Danger Zone
ZombieBall

Патчи

Русские версии
Адреналин. Экстрим шоу 1.03
Блицкриг II патч 1
Велиан 1.01
Миротворцы: Операция «Тайфун» (Joint Operations: Typhoon Rising) 1.6.7.13
Миротворцы. Возмездие (Joint Operations: Escalation) 1.6.7.13
Мор. Утопия (Pathologic) 1.1
Перл-Харбор 4.02
Parkan 2 1.1.0
WarCraft 3: Reign of Chaos 1.20
WarCraft 3: The Frozen Throne 1.20

Английские версии
Age of Empires 3 1.01
Black & White 2 1.1
Brothers in Arms: Earned in Blood 1.02
Earth 2160 1.3.7
Fahrenheit 1.1
F.E.A.R. 1.02
FIFA 06 #1
Firefly Studios' Stronghold 2 1.3.1
Joint Operations: Typhoon Rising / Joint Operations: Escalation 1.6.9.2
Marine Park Empire 1.2
NHL 06 #3
Pacific Fighters 4.02
rFactor 1.040
Rome: Total War 1.3
Serious Sam 2 2.064b
Starship Troopers 3.2.77
The Sims 2: Nightlife 1.2.0.337
The Sims 2: University 1.1.0.284
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory 1.05
TrackMania Power Up! – TM Original
Universal Combat 1.00.01
Universal Combat: A World Apart 1.00.08
Unreal Tournament 2004 3555
Unreal Tournament 2004 3362 beta
X3: Reunion 1.2

Модификации

Unreal Tournament 2004
Air Bucaneer 1.6
Alien Swarm 1.2
Damnation 2.0
Frag Ops 2.16
Metaball 1.02
Red Orchestra 3.3
Strike Force 2004 3.01

Видеоролики

Call of Juarez
Company of Heroes
ElectroPlankton
Ex Machina
Just Cause
King's Quest IX
Titan Quest
World of WarCraft: The Burning Crusade

Программы

Системные утилиты
7-Zip 4.23 final / 4.29 beta
Daemon Tools 3.47
DeepBurner Free 1.7
FAR 1.70 beta 5

Программы для Интернета
Avant Browser 10.1.31
Azureus 2.3.0.4
Download Master 4.3.7.933
Firefox 1.0.7
Free Download Manager 1.9
Maxthon 1.5.95
Miranda IM 0.4.0.1
Thunderbird 1.0.7

Программы для просмотра изображений
FastStone Image Viewer 2.27
IrfanView 3.97
XnView 1.80.3

Мультимедиа-приложения
Apollo 37zq
FFDShow MPEG-4 Video Decoder 20051103
foobar2000 0.9 beta 10
Light Alloy 3.4
Media Player Classic 6.4.8.5
QuickTime Alternative 1.64
Real Alternative 1.44
Zoom Player Standard 4.51

Обеспечение безопасности
Ad-Aware SE Personal 1.06
AntiVir PersonalEdition Classic 6.32.00.50
Spybot – Search & Destroy 1.4

Диагностика, информация, тесты
CPU Burn
CPU-Z 1.30
EVEREST 2.20
Memtest86+ 1.65
Motherboard Monitor 5.3.7.0
Nero InfoTool 3.01
Sandra Lite 2005.SR3

Тонкая настройка и оверклокинг
ATITool 0.0.24
ATI Tray Tools 1.0.4.780
ClockGen
RightMark CPU Clock Utility (RMClock) 1.8

Драйверы

Материнские платы
Intel Chipset Software Installation Utility 7.0.0.1025
nForce 1/2/3 Unified 5.10
nForce 3 Unified 5.11
nForce 4 6.70
VIA Hyperion Pro 5.04A

Видеокарты
ATI Catalyst 5.10
Intel Graphics Media Accelerator 14.17
NVIDIA ForceWare 81.85
NVIDIA ForceWare 81.87 Beta

Звуковые карты
Realtek AC97 A3.79
Realtek HD Audio R1.26
Sound Blaster Live! / Live! 5.1
Sound Blaster Audigy 1.84.0045
Sound Blaster Audigy 2 / Audigy 2 ZS 1.84.55
Sound Blaster Audigy unified 2.08.0002 Beta (Audigy 1/2/4/ZS/Notebook)

Прочее
DirectX 9.0c
.NET=Framework 2.0
Realtek LAN Driver 6.35

«Издательский Дом ITC», редакция журнала Gameplay, составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании. «Издательский Дом ITC» и редакция журнала Gameplay не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний–производителей этого ПО.
Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО.
«Gameplay-DVD, декабрь 2005» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay № 4, 2005 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:
- *процессор Pentium II 233 MHz или выше*
- *64 MB оперативной памяти или больше*
- *SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)*
- *операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP*

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

Корсары III

Чотири великі морські держави минулого ведуть боротьбу за панування на Карибському архіпелазі. Прагнучи заручитися підтримкою досвідчених мореплавців і славних бійців, губернатори наймають на службу корсарів. Прислужися одній із країн або стань вільним головорізом – на тебе чекає величезний світ, сповнений небезпек і пригод, що постійно розвивається і живе власним життям, видовищні морські битви, дні й місяці нелегкого шляху в гонитві за багатством і славою. Досліджуй безкраї морські простори Карибів, борися зі штормами, бери на абордаж кращі судна, захоплюй і розвивай власні колонії - ти сам господар власної долі. І якщо ти спритний і хитрий, хоробрий і рішучий, не сумнівайся: архіпелаг буде твоїм!

© 2004 ЗАО "1С". Усі права захищені.
© 2004 Акелла. Усі права захищені.

ФИРМА «1С»

Акелла

PC

Европейский рейтинг продаж игр для PC (full price)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Football Manager 2006	SEGA	Sports Interactive
2	Call of Duty 2	Activision	Infinity Ward
3	Civilization IV	2K Games	Firaxis
4	Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios
5	Star Wars: Battlefront II	LucasArts	Pandemic Studios
6	The Sims 2: Nightlife	Electronic Arts	Maxis
7	X3: Reunion	Koch Media	Egosoft
8	F.E.A.R.	Vivendi Universal Games	Monolith
9	Quake 4	Activision	Raven Software
10	Rome: Total War – Barbarian Invasion	SEGA	Creative Assembly

Чарты предоставлены Chart Track, ©2001 ELSPA (UK) Ltd (www.elspa.com)

Рейтинг продаж игр для PC интернет-магазина Amazon (www.amazon.com)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Sid Meier's Civilization IV Special Edition	2K Games	Feraxis
2	Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios
3	Star Wars: Battlefront II	LucasArts	Pandemic Studios
4	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Electronic Arts
5	Battlefield 2: Special Forces	Electronic Arts	D.I.C.E.
6	World of WarCraft	Vivendi Universal Games	Blizzard Entertainment
7	Nancy Drew: Last Train to Blue Moon Canyon	Her Interactive	Her Interactive
8	Star Wars: Battlefront	LucasArts	Pandemic Studios
9	The Movies: Premier Edition	Activision	Lionhead Studios
10	Call of Duty 2	Activision	Infinity Ward

Российский рейтинг продаж игр для PC (jewel)

№	Название	Издатель на территории России	Разработчик
1	«Мадагаскар»	«1С»	Beenox Studios
2	«The Fall. Последние дни мира» (DVD)	«Руссобит-М»	Silver Style
3	«Вивисектор» (2 CD)	«1С»	Action Forms
4	DOOM 3	«1С»	id Software
5	«Barbie: Показ мод»	«1С»	Vivendi Universal Games
6	«Уоллес и Громит. Ужасная зоопарка»	«Новый Диск»	Frontier Developments
7	«Губка Боб Квадратные Штаны»	«Руссобит-М»	THQ
8	«Barbie: Принцесса и Нищенка»	«1С»	Vivendi Universal Games
9	«Петька 6: Новая реальность»	«Бука»	Saturn Plus
10	«Князь тьмы Gold» (DVD)	«Акелла»	Ascaron Entertainment

Чарты предоставлены концерном «Группа СОЮЗ» (www.soyuz.ru)

PlayStation 2

Европейский рейтинг продаж игр для PS2 (full price)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Star Wars: Battlefront II	LucasArts	Pandemic Studios
2	Pro Evolution Soccer 5	Konami	Konami
3	FIFA 06	Electronic Arts	EA Canada
4	Resident Evil 4	Capcom	Capcom
5	The Warriors	Take Two	Rockstar Toronto
6	Tony Hawk's American Wasteland	Activision	Neversoft
7	The Sims 2	Electronic Arts	Maxis
8	Buzz! The Music Quiz	Sony	Relentless Studios
9	Brothers in Arms: Earned in Blood	Ubisoft	Gearbox Software
10	Ultimate Spider-Man	Activision	Treyarch

Чарты предоставлены Chart Track, ©2001 ELSPA (UK) Ltd (www.elspa.com)

Рейтинг продаж игр для PS2 интернет-магазина Amazon (www.amazon.com)

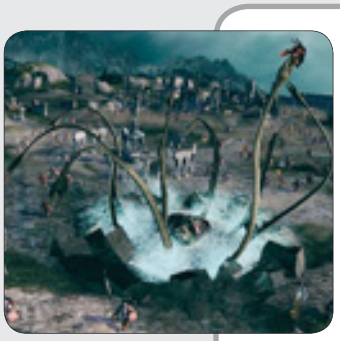
№	Название	Издатель	Разработчик
1	Star Wars: Battlefront II	LucasArts	Pandemic Studios
2	Ratchet: Deadlocked	Sony	Insomniac Games
3	Madden NFL 2006	Electronic Arts	Tiburon
4	WWE SmackDown vs RAW 2006	THQ	Yuke's Media Creations
5	Star Wars: Battlefront	LucasArts	Pandemic Studios
6	Sly 3: Honor Among Thieves	Sony	Sucker Punch
7	Resident Evil 4	Capcom	Capcom
8	Karaoke Revolution Party Volume 4	Konami	Harmonix
9	Katamari Damacy	Namco	Namco
10	Shadow of the Colossus	Sony	SCEI

Российский рейтинг продаж игр для PS2

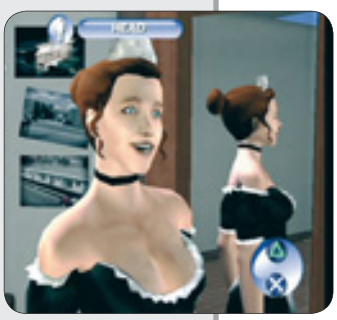
№	Название	Издатель на территории России	Разработчик
1	FIFA 06	Electronic Arts	EA Canada
2	Burnout: Revenge	SoftClub	Criterion
3	Tekken 5	SoftClub	Namco
4	Killzone Platinum	SoftClub	Guerilla Games
5	God of War	SoftClub	SCE Studios Santa Monica
6	Grand Theft Auto: San Andreas	SoftClub	Rockstar North
7	Gran Turismo 4	SoftClub	Polyphony Digital
8	Star Wars III: Revenge of the Sith	SoftClub	The Collective
9	Ace Combat: Squadron Leader	SoftClub	Namco
10	Madagascar	SoftClub	Toys for Bob

Чарты предоставлены концерном «Группа СОЮЗ» (www.soyuz.ru)

Декабрь

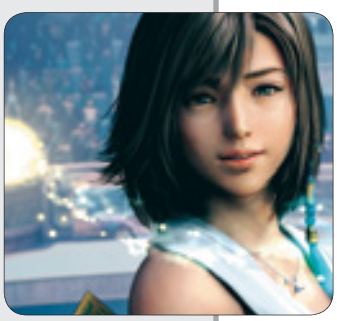


2004
Большинство приверженцев стратегий на PC часами не отрывались от The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth или устраивали разборки в космической тюрьме в роли обаяшки Риддика. А владельцы Xbox вовсю махали световыми мечами в Star Wars: Knights of the Old Republic II.



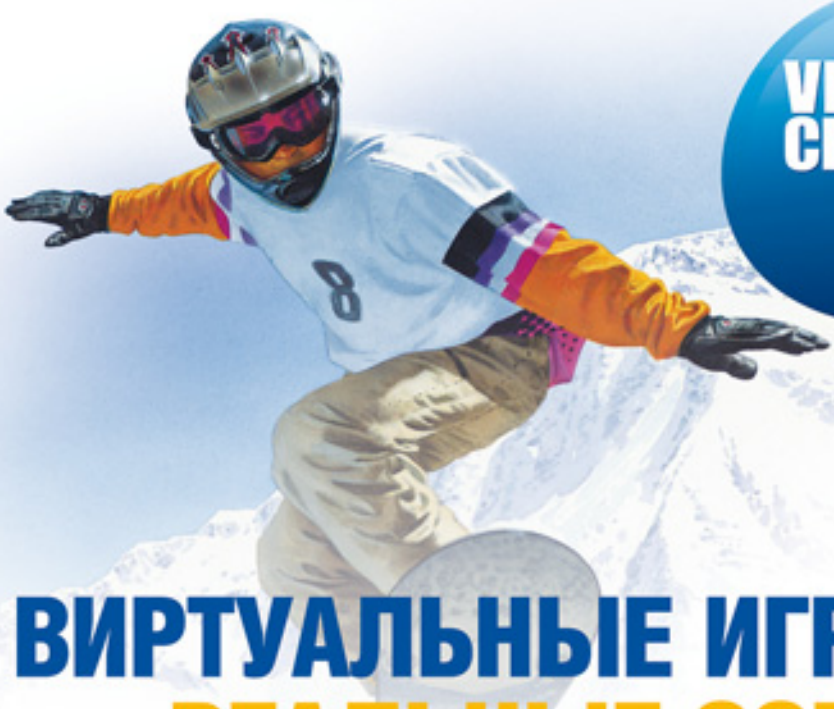
2003
Достаточно успешный месяц: Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark, Prince of Persia: The Sands of Time, Legacy of Kain: Defiance и много других удачных продуктов. Любители игр на приставках наконец-то дождались выхода Max Payne 2: The Fall of Max Payne и The Sims: Bustin' Out.

2002
В противостоянии платформ явно лидировали консоли. Посудите сами: Tom Clancy's Ghost Recon, TOCA Race Driver, The Lord of the Rings: The Two Towers, Star Wars: The Clone Wars и прочие. Пользователи же PC хотя и получили The Sims Online, начали подумывать о переходе на другие платформы.



2001
Еще один чисто консольный месяц. Владельцы PS2 праздновали выход очередной серии одной из лучших jRPG всех времен и народов Final Fantasy X. А любители шутеров на приставках смогли приобрести долгожданную Max Payne, которая ранее штурмом взяла чарты продаж на PC.

2000
Похоже, издатели решили не выпускать новых продуктов в декабре, рассчитывая заработать денег на ноябрьских хитах. А что прикажете делать простым геймерам? Лишь Exodus: The Last War ненадолго развлек компьютерную публику.



VISA CHAMPIONSHIPS TORINO2006

VISA

В рамках своей Олимпийской маркетинговой программы международная платежная система Visa International запустила в Украине увлекательную бесплатную он-лайн игру "Чемпионат Visa Турин-2006".

ВИРТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ
РЕАЛЬНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ

Украина стала одной из 23 стран мира, в которой любители Интернет-игр получили возможность виртуально соревноваться в трех зимних видах спорта, выиграть поездку на двоих в Турин на зимние Олимпийские Игры 2006 года и побороться за звание Чемпиона мира в "Чемпионате Visa Турин-2006".

"Чемпионат Visa Турин-2006" дает игрокам шанс овладеть навыками игры по трем зимним видам спорта в режиме реального времени: бобслей, гигантский слалом и сноуборд. В каждой стране победителем станет игрок, показавший минимальное общее время по всем трем видам спорта.

"Visa стала первым из спонсоров Олимпийских Игр, который использовал Интернет, чтобы с помощью он-лайн игры дать возможность пользователям во всем мире ощутить захватывающий и волнительный дух Олимпийских Игр", – отметил Том Шепард, исполнительный вице-президент Visa International по Глобальному партнерству и спонсорству.

Игра включает в себя уникальную интерактивную опцию: профессиональные спортсмены-олимпийцы будут давать тренерские советы игрокам. В начале игры все игроки получают виртуальную карту Visa с некой стартовой "виртуальных" суммой. Эта карта может быть использована для покупки так называемого виртуального атрибута скорости. Дополнительные деньги игрок может заработать, занимая одно из первых трех мест в каждом соревновании. Профессиональные советы от спортсменов, которые игрок получает за первое, второе и третье места в каждом круге, а также виртуальные атрибуты скорости помогут игроку улучшить свои результаты игры и сократить общее время гонки.

Претендовать на получение призов смогут только совершеннолетние (не моложе 18 лет на 15 декабря 2005 г.) граждане стран-участниц, которые зарегистрировались на сайте игры и отправили свои результаты по всем трем видам спорта в таблицу "Лучших результатов". Кроме того, чтобы претендовать на призы, пользователи при регистрации должны выбрать страну своего проживания. Все детали и правила игры доступны на Интернет-сайте по адресу: **www.visa.com/visachampionships.**

График проведения соревнований:

- Национальный этап: **15 ноября – 15 декабря 2005 года**
- Мировой финал в Турине: **15 февраля 2006 года.**

Visa работает в тесном сотрудничестве с двумя другими спонсорами Олимпийских Игр: компаниями Lenovo и Panasonic. Эти компании предоставят техническую поддержку и призы для победителей национальных и международных соревнований. Компания Lenovo наградит всех участников национальных турниров, занявших второе место, новой моделью широкоформатного ноутбука "ThinkPad Z60m". Panasonic предоставит в качестве призов для национальных победителей домашние кинотеатры формата DVD.

В он-лайн игре "Чемпионат Visa Турин-2006" примут участие 23 страны мира, среди них: Австралия, Австрия, Канада, Китай, Хорватия, Финляндия, Франция, Германия, Италия, Япония, Казахстан, Мексика, Новая Зеландия, Норвегия, Румыния, Россия, Швеция, Швейцария, Турция, Украина, Уругвай, Великобритания и США.

Рекомендованные системные требования к компьютеру для установки игры "Чемпионат Visa Турин-2006" схожи с требованиями к другим подобным играм и хорошо известны большинству любителей компьютерных игр.

Системные требования включают:

- Компьютер Pentium 2.0 ГГц с Windows 98/ME/XP/2000;
- 512 МБ оперативной памяти;
- 3D видеокарта с минимум 64 МБ; оперативной памяти;
- Совместимая звуковая карта;
- Direct X 9.0 или выше;
- Internet Explorer 5.5 или выше.

Данная игра доступна только пользователям ПК с установленной системой Windows и не работает на компьютерах Macintosh.

В Украине в помощь играющим с 14 ноября по 4 декабря будет работать бесплатная круглосуточная телефонная горячая линия: 8-800-501-78-20.

Играйте и выигрывайте на www.visa.com/visachampionships!

Кратко

Nintendo Revolution

Революция 2006

Nintendo сообщила, что старт ее новой консоли Revolution состоится после завершения текущего финансового года. Последний, напомним, заканчивается 31 марта 2006 г. Компания нацелена на одновременный запуск продукта во всем мире. Так что ожидаем революцию где-то между 1 апреля и 31 декабря 2006 г.

Age of Empires

Age of Empires, эпизоды IV и V?

В коллекционное издание Age of Empires III был вложен артбук с вот такой красивой иллюстрацией. Может, это просто полет фантазии художника, а может, нас действительно ждут четвертая и пятая части. Следим за новостями.

Рынок

Интересная статистика

Согласно исследованию аналитиков из Informa Telecoms & Media, стоимость игровой индустрии в 2005 г. составит 35,3 млрд долл., что на 5,3% выше, чем в 2004 г. По их прогнозу, в 2007 г. эта цифра увеличится до 58,4 млрд долл. Интересны данные по динамике роста долей рынка игрового софта (учтены доходы от продаж и проката ПО).

Игры для домашних консолей:
2000 г. – 9,451 млн долл.
2005 г. – 13,055 млн долл.
2010 г. – 17,164 млн долл.

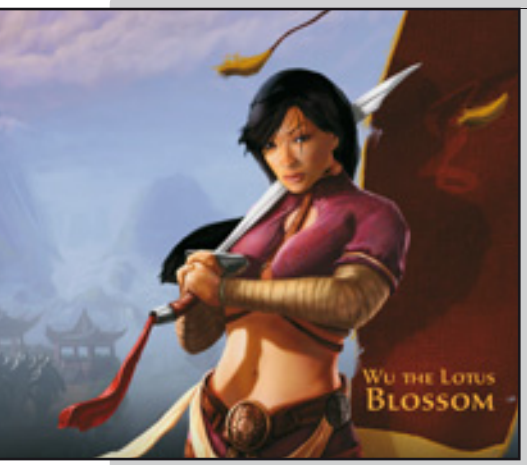
Игры для PC:
2000 г. – 5,077 млн долл.
2005 г. – 4,313 млн долл.
2010 г. – 2,955 млн долл.

PlayStation 3

И снова PS3

Новости о PlayStation 3 продолжают будоражить общественность. Стало известно, что Sony, в отличие от Microsoft с ее Xbox Live или Nintendo с Wi-Fi Connection, не планирует создавать свой централизованный сетевой сервис. Поддержание многопользовательского режима в играх компания оставит на совести разработчиков и издателей. Разочарованием для многих стало сообщение, что PlayStation 3 не будет на 100% обратносовместимой. Утешает обещание Sony приложить все усилия для решения, пусть и неполного, этой проблемы. Кроме того, компания заявила об использовании в новой консоли функции parental control. Ввиду неуемной активности приснопамятных Джека Томпсона и К° и постоянных разговоров о насилии в играх подобное решение является более чем здравым. Ну и на закуску – самый свежий слух. Поговаривают, что в интервью ведущему японскому журналу Famitsu кто-то из сотрудников Sony проболтался, что PlayStation 3 вряд ли будет стоить дороже 40 000 иен. С поправкой на текущий курс получится сумма порядка $340. Будем надеяться, что данная информация подтвердится.

Новые начала



Получилось!

Частная инвестиционная компания Elevation Partners вложила-таки деньги в игровую индустрию. За неудачной попыткой купить Eidos последовал весьма нестандартный ход – приобретение контрольных пакетов акций известных студий BioWare и Pandemic Studios. Сумма сделки составила 300 млн долл. Elevation, основанная бывшим президентом Electronic Arts Джоном Риччитьелло и курируемая солистом U2 Bono, планирует сохранить независимость разработчиков. Директор BioWare Рей Музика назвал эту сделку «партнерством равных». Пожелаем холдингу удачи во всех начинаниях и приготовимся ждать новые качественные игры.

Metal Gear Solid

MGS+Sin Sity

Ходят весьма интригующие толки, что папа Солид Снейка Hideo Kojima и знаменитый градостроитель Frank Miller объединят усилия. Плодом совместного творчества должна стать игра Metal Gear Solid BD. Создаваться она будет, увы и ах, под PSP. Фанаты застыли в предвкушении MGS в нуарной стилистике Sin Sity и с нетерпением ждут подробностей. Присоединимся?

ТОРГУЙ. СРАЖАЙСЯ. СОЗИДАЙ. ДУМАЙ.

X3

ВОССОЕДИНЕНИЕ

Ответ Жизни, Вселенной и Торговле: космосим в стиле Elite, помещенный в мир колоссальных размеров.

PC Gamer

PC DVD

www.x3reunion.com

EGOSOFT

DEEP SILVER

Одиссей

Новый Диск
www.nd.ru

© EGOSOFT, 2005. Все права защищены. © Deep Silver, 2005. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095)147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины –компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

Парой строк

Известный индустриальный ресурс Game Developer назвал Top 20 компаний–издателей игрового софта. Третий год подряд лавровый венок достается Electronic Arts. Activision благодаря удачной линейке перепрыгнула с седьмого места на почетное второе, сместив Microsoft. Четвертое и пятое места отданы Nintendo и Sony.

Take-Two Interactive купила Firaxis Games – детище великого Сида Мейера.

Nintendo планирует выпустить пульт ДУ для телевизора, который будет точь-в-точь похож на контроллер Revolution. Эту красоту получат в подарок члены Club Nintendo с платиновым статусом.

Academy of Interactive Arts and Sciences решила включить имя Ричарда «Лорда Бритиша» Гэрриота в свой Зал славы. Уверены, создателю сериала Ultima не будет скучно. Ведь там его уже поджидают Трип Хокинс, Питер Молиньё, Ю Судзуки, Уилл Райт, Джон Кармак, Сид Мейер и Сигеру Миямото.

Слухи подтвердились: нас ждет игра по экранизации «Кода да Винчи». За основу будет взята не книга Дэна Брауна, а ее киноверсия от оскароносного Рона Говарда. Разрабатывать проект предстоит студии The Collective под отеческим надзором Take-Two. Предварительная дата выхода – май 2006 г.

Вот это да!

Castlevania в кино

Режиссер Пол Андерсон, отличившийся качественными экранизациями Mortal Kombat и Resident Evil, собирается преподнести еще один приятный сюрприз. Помимо продолжения приключений Милы «Наше все» Йовович (уже ведется работа над Resident Evil: Afterlife), он решил принять под свое крыло долгоиграющий бренд Castlevania. Фильм расскажет о клане Бельмонт, посвятившем себя борьбе с кровососущей нежитью. Съемки начнутся в середине 2006 г. Женская половина редакции искренне надеется, что режиссер выдержит стиль несравненной Ayami Kojima.

Шок

Они нашли друг друга

Компания Running With Scissors объявила о подписании договора на экранизацию своей эпохальной серии Postal. В режиссерское кресло сядет великий трэшедел Уве Болл. Как сказал Винс Дейзи: «Уве правильный парень, он сможет». Ну кто б сомневался.

Ностальгия

Лучшие игры ушедшей эпохи

Известный игровой ресурс GameSpy составил свой Top 25 игр для PSOne. Редакторы сайта приурочили это к десятилетию с момента старта консоли на территории США. Мы представляем вам первую десятку, давайте поностальгируем.

1. Metal Gear Solid
2. Castlevania: Symphony of the Night
3. Tekken 3
4. Gran Turismo
5. Klonoa: Door to Phantomile
6. Tony Hawk's Pro Skater 2
7. Ridge Racer
8. Vagrant Story
9. Wipeout XL
10. Final Fantasy VII

Конкурс Gameplay

Поздравляем победителей!

Пришло время подвести итоги второго конкурса журнала Gameplay и компании «Софтпром», официального дистрибьютора Electronic Arts. Итак, коробки с новыми играми получат:

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth – **Жуниор Филипп;**
FIFA Football 2005 – **Голинко Николай;**
Battlefield 1942: The World War II Anthology – **Черняк Дмитрий;**
Harry Potter and the Prizoner of Azkaban – **Уматов Алексей;**
Command & Conquer Generals: Deluxe Edition – **Дюков Андрей.**

А вот и правильные ответы.
1. 6 июня 1944 г.
2. 16 октября 1964 г.
3. 207.
4. Снейп – Дамблдора.
5. «Хоббит», 21 сентября 1937 г.

Несмотря на то что два вопроса (о количестве стран в FIFA и о последней вышедшей книге о Гарри Потере) были с подвохом, правильных ответов прислали достаточно много. Молодцы! Вопросы четвертого тура вы найдете на с. 47.

PlayStation Portable

PSP наступает

Sony рапортует, что мировые отгрузки ее портативной консоли составили десять млн штук, что сделало PSP самым быстропродаваемым продуктом компании. Напомним, что в Европе консоль появилась 1 сентября этого года и на текущий момент для нее доступно более 40 игр и свыше 100 фильмов. Кроме того, 28 ноября, к рождественскому сезону, в продажу поступит PSP Giga Pack (€299,99). Помимо консоли, туда входят карта памяти 1 GB Memory Stick PRO Duo, аккумулятор, сетевой адаптер, USB-кабель и специальная подставка.

Акелла

DISCIPLES II GOLD

Чи можна очікувати кращого подарунку всім шанувальникам фентезійного світу Disciples 2? Весь великий літопис культової покрокової стратегії, включно з розділами **«Темное пророчество»**, **«Хранители Света»**, **«Служители Тьмы»** та **«Восстание Эльфов»**, зібрана воєдино! Перегорніть сторінку і відправляйтеся в захоплюючу подорож по світу магії, таємниць, смертельної небезпеки та захоплюючих пригод. Ви побачите розсип зірок на нічному небі Невендаару, почуєте гуркіт кувалд гномів, що добувають руду, в відчайдушному бою зійдетесь з підступною Мортіс - володаркою легіонів нежиті, станете свідком великого повстання ельфів. Історія епохальних звершень у світі Disciples 2 - тепер в єдиному золотому виданні!

Всі 9 компаній всесвіту Disciples 2
Вдосконалений штучний інтелект супротивника.
Для локальної Інтернет-мережі - режим декількох користувачів.
240 анімованих створінь та більше ніж 125 видів магії з усіх частин Disciples 2.
Редактор сценаріїв, що дозволяє створювати власні місії.
5 нових квестів чекають на своїх дослідників.

pc cd-rom

Strategy First

© 2005 "Game Factory Ukraine". © 2005 "Akella". © 2005 "Strategy First"
Видавець на території України — компанія "Фабрика Ігр"
З питань гуртового продажу звертатися за тел. (044) 237 5186

Акелла

Игры и цифровые технологии будущего уже сейчас

Новогодняя компьютерная ярмарка Intel и Samsung при поддержке Microsoft

Отрадно, когда что-то хорошее становится доброй традицией. Уже в седьмой раз цифровое шоу, в последние годы носящее название «Новогодняя компьютерная ярмарка Intel и Samsung при поддержке Microsoft», собирает друзей, число которых постоянно растет. Девиз нынешней ярмарки, организуемой корпорацией Intel с 1998 г.: «Подари себе цифровой стиль жизни. Новые возможности для творчества и развлечений». А пройдет она в этот раз **16–18 декабря**, как обычно в Киевском Дворце спорта.

На нашем стенде можно увидеть много интересного...

...и поиграть в новые игры, которые еще не вышли

А Intel, Samsung и Microsoft покажут новые технологии в действии

Все посетители ярмарки, вход на которую традиционно бесплатный, получат уникальный шанс узнать о широких возможностях современных компьютерных платформ, оснащенных двухъядерными процессорами Intel Pentium D, по обработке звука, видео и фотографий, а также в играх и многозадачных режимах работы на PC дома. Увидеть различные модели использования компьютера и подключаемых к нему цифровых устройств для всей семьи в рамках концепции цифрового дома – как для развлечений, так и для творчества. Кроме того, вашему вниманию будут представлены топовые модели мониторов и ноутбуки от Samsung на базе технологии Intel Centrino для мобильных PC, а также универсальная мультимедийная операционная система Windows Media Center Edition 2005 Russian.

А как вам идея создать цифровой дом собственными руками? С помощью беспроводных технологий стандарта Wi-Fi это делается за считаные минуты. Не верите? Приходите и убедитесь, а заодно и ощутите все прелести мобильного гейминга. Никаких проблем с перегрызенными любимой собакой или кошкой проводами – теперь последних попросту нет. В традиционном конкурсе моддинга новые участники – мобильные устройства, но и об уникальных десктопах, созданных руками умельцев, никто забывать не собирается. Разумеется, победители получат ценные призы, а вы – потрясающие впечатления. Но и это еще не все. Желающие смогут посетить мастер-классы по цифровой фотографии, а также полюбоваться лучшими фото- и видеоработами из архива журнала dFOTO, убедиться в уникальных возможностях передовых интернет-технологий (таких как Google Earth и др.) или принять участие в соревнованиях по поиску информации в Глобальной Сети. Скучать не придется.

Тем, кто решит приобрести новый PC или ноутбук, стоит обратить внимание на специальные предложения от компаний – участниц ярмарки. Будут также традиционные акции, конкурсы, викторины и ценные подарки.

Мы очень рады, что многим понравилось игровое шоу «Лучшие игры 2005 уже сейчас», поэтому решили провести его еще раз, расширив число участников. Напомним, что только на стенде «Издательского Дома ITC» геймеры Украины смогли впервые сразиться в S.T.A.L.K.E.R., вживую пообщаться с разработчиками из GSC, Digital Spray Studio, Crazy House, DioSoft, Abyss Light, Boolat и др., поучаствовать в викторинах от журнала «Домашний ПК» и просто получить заряд хорошего настроения. Так что, посетив «Новогоднюю компьютерную ярмарку Intel и Samsung при поддержке Microsoft», обязательно загляните на стенд журналов Gameplay и «Домашний ПК». Ведь там вас ожидают самые новые игры, возможность задать вопросы разработчикам, интересные викторины, традиционные мини-турниры и множество сюрпризов.

Место встречи энтузиастов цифрового стиля жизни и стремящихся к нему приобщиться, всех потребителей цифровых устройств и технологий, желающих увидеть и приобрести самые последние новинки, осталось прежним – Киевский Дворец спорта, 16–18 декабря 2005 г. **Время работы ярмарки: 16 декабря (пятница) 13:00–19:00, 17 декабря (суббота) 10:00–19:00, 18 декабря (воскресенье) 11:00–18:00.** Приходите, будет интересно!

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

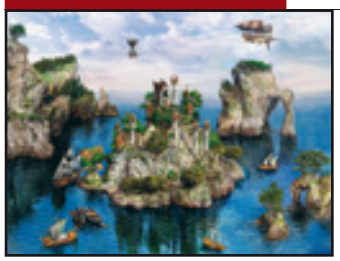
«Периметр: Заповіт Імператора» - гра, що продовжує традиції знаменитої стратегії у реальному часі «Периметр», яка отримала безліч нагород російської преси

© 2005 ЗАТ «1С». Усі права захищені. © 2005 К-Д ЛАБ. Усі права захищені

Persha Studia

Компания Persha Studia объявляет об открытии Академии компьютерной графики. Наши курсы предназначены как для начинающих, так и для специалистов, желающих повысить свой профессиональный уровень. Продолжительность каждого этапа обучения – один месяц. За дополнительной информацией обращайтесь на сайт *www.academy.pershastudia.com*

GSC Game World



Вот уже полгода длится активная разработка «Героев уничтоженных империй». Итоги этих шести месяцев впечатляют – мы закончили работу над движком, графической составляющей и внутриигровой энциклопедией. Система магии уже продумана, создана и интегрирована. Балансировка и отладка проекта идут полным ходом. Параллельно мы заканчиваем миссии кампании. Программисты сейчас заняты рутинной, но необходимой работой по отладке и оптимизации генератора ландшафта. Это впоследствии поможет колдовать над картами не только дизайнерам уровней, но и игрокам.

ROSTOK-GAMES

Мы рады сообщить о результатах работы, проделанной за последнее время. Причиной нашего молчания стало практически полное изменение концепции игры. Представляем вам проект с рабочим названием Beltion: Beyond Ritual. Это action/RPG с видом от третьего лица, нелинейным сюжетом и разветвленными побочными квестами, создаваемая только для PC.

В ближайшее время будет открыт официальный сайт игры Beltion: Beyond Ritual, где вы сможете найти более детальную информацию о проекте.

Game Factory Interactive

Для тех, кто следит за развитием проекта «Комбат», сообщаем, что разработка продолжается усиленными темпами. Уже реализована схема посадки и высадки из техники, интегрированы анимации пассажиров и экипажа. Действуют укрытия для пехоты и техники, активизированы минные поля, падающие деревья, полностью переделана система частиц. Мы уверенно движемся к бете.

Уважаемые разработчики и издатели игр! Если вы хотите, чтобы о ваших проектах узнали украинские игроки, присылайте нам свои новости по адресу: editor@gameplay.com.ua.

PC Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
01.12.2005	AfterLife	NCsoft	RPG
01.12.2005	Playboy: The Mansion – Private Party	Hip Games	simulation
05.12.2005	Hammer & Sickle	CDV	RPG
06.12.2005	«Корсары III»	«1С»	simulation
06.12.2005	Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	action
12.12.2005	LA Rush	Midway Games	racing
14.12.2005	Knights of the Temple 2	Playlogic International	action/ adventure
декабрь 2005	«Магия Крови»	«1С»	action/RPG
01.01.2006	Just Cause	Eidos Interactive	action
18.01.2006	25 to Life	Eidos Interactive	shooter
январь 2006	Jaws Unleashed	Majesco	action
январь 2006	Commandos Strike Force	Eidos Interactive	shooter
январь 2006	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	strategy
январь 2006	Hitman: Blood Money	Eidos Interactive	action
январь 2006	Heavyweight Thunder	Iridon Interactive	sports
15.02.2006	Tabula Rasa	NCsoft	RPG
февраль 2006	Stargate SG-1: The Alliance	Namco	adventure
февраль 2006	«Танита, или Морское приключение»	«Акелла»	adventure
февраль 2006	The Apprentice	Legacy interactive	adventure
февраль 2006	Empire Earth II: The Art of Supremacy	Vivendi Universal games	strategy
февраль 2006	Star Wars: Empire at War	LucasArts	strategy
февраль 2006	TOCA Race Driver 3	Codemasters	racing
февраль 2006	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	shooter
I квартал 2006	Tom Clancy's Splinter Cell 4	Ubisoft	action
I квартал 2006	Heroes of Might and Magic V	Ubisoft	strategy
I квартал 2006	«Морской охотник»	«1С»	simulation
I квартал 2006	Silent Hunter 4	Ubisoft	simulation
I квартал 2006	Bad Day LA	Enlight	action
I квартал 2006	The Godfather	Electronic Arts	action/ adventure
I квартал 2006	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II	Electronic Arts	strategy
I квартал 2006	Rise & Fall: Civilizations at War	Midway Games	strategy
I квартал 2006	City of the Dead	Hip Games	shooter

PlayStation 2 Даты выхода игр

Дата	Название	Издатель	Жанр
06.12.2005	Gander Mountains Trophy	Vivendi Universal Games	hunting
06.12.2005	Mega Man X Collection	Capcom	action
06.12.2005	Sandlot Basketball	Vivendi Universal Games	sports
12.12.2005	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	shooter
12.12.2005	Gauntlet: Seven Sorrows	Midway Games	action
18.01.2006	25 to Life	Eidos Interactive	shooter
январь 2006	24: The Game	2K Games	action
январь 2006	Commandos Strike Force	Eidos Interactive	shooter
январь 2006	Drakengard 2	Square Enix	action
январь 2006	Final Fight: Streetwise	Capcom	fighting/ action
январь 2006	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	strategy
январь 2006	Hitman: Blood Money	Eidos Interactive	action
январь 2006	Hummer	2K Games	racing
январь 2006	Jaws Unleashed	Majesco	action
январь 2006	Killzone 2	Sony	shooter
январь 2006	Moto GP4	Namco	racing
январь 2006	Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	action
январь 2006	River King: A Wonderful Journey	Natsume	RPG/ simulation
январь 2006	Scarface: The World is Yours	Vivendi Universal Games	action
январь 2006	West Coast Choppers	Global Star	racing
февраль 2006	AND 1 Streetball	Ubisoft	sports
февраль 2006	Arena Football	Electronic Arts	sports
февраль 2006	Barnyard	THQ	adventure
февраль 2006	BLACK	Electronic Arts	shooter
февраль 2006	City of the Dead	Hip Games	shooter
февраль 2006	Cowboy Bebop	Bandai	action
февраль 2006	Curious George	Namco	action/ adventure
февраль 2006	EyeToy: Chat	Sony	other
февраль 2006	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	shooter
февраль 2006	Greg Hasting's Tournament Paintball Max'd	Activision	shooter
февраль 2006	MS Saga	Bandai	RPG
февраль 2006	Phantasy Star Universe	SEGA	RPG
февраль 2006	Tales of Legendia	Namco	RPG
февраль 2006	Teen Titans	Majesco	action
февраль 2006	Toca Race Driver 3	Codemasters	racing
февраль 2006	Tomb Raider: Legend	Eidos Interactive	action/ adventure
февраль 2006	World Soccer Winning Eleven 9 International	Konami	sports
февраль 2006	Winter Sports	Oxygen interactive	sports
I квартал 2006	FIFA Street 2	Electronic Arts	sports
I квартал 2006	Tom Clancy's Splinter Cell 4	Ubisoft	action

GT Legends

ДНИ ГРОМА ВОЗВРАЩАЮТСЯ!

ЛУЧШАЯ СПОРТИВНАЯ ИГРА E3 2005

Более 90 легендарных болидов 60-70х годов (Porsche 906, Lotus Elan, Mercedes 300 SL и многие другие) и 25 оригинальных треков GT FIA. Реалистичная физика, звук настоящих машин и отменная графика – все это Золотой век автомобильных гонок – GT Legends!

ЛУЧШИЙ ГОНОЧНЫЙ СИМУЛЯТОР ДЛЯ PC ЭТОГО ГОДА!

SIMBIN DEVELOPMENT TEAM

FIA HISTORIC RACING

FIA-GTC-TC

НОВЫЙ ДИСК www.nd.ru

1OTACLE STUDIOS AG

Одиссей

© 10TACLE STUDIOS AG, 2005. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095)147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

Железо

На фоне современных ПК начинка Xbox 360 выглядит впечатляюще. Конечно, через год-полтора домашние компьютеры высокого уровня догонят и перегонят приставку от Microsoft, но не стоит забывать о цене: ведь X360 стоит $299–399 в зависимости от комплектации.

Центральный процессор IBM PowerPC Xenon
90 нм, 165 млн транзисторов
Три ядра, каждое работает на частоте 3,2 GHz
Два потока на ядро (всего шесть)
Один векторный модуль VMX-128 на ядро (всего три)
128 VMX – 128 регистров на поток (всего 768)
1 MB кэш L2

Графический процессор ATI R500 Xenos
337 млн транзисторов
500 MHz GPU (90 нм, 232 млн транзисторов)
10 MB встроенной 500 MHz DRAM для буфера кадров (90 нм, 105 млн транзисторов)
Память eDRAM производства NEC содержит встроенную логику для совершения различных операций (Color, Alpha blending, Z/Stencil buffering и Anti-aliasing)
48 пиксельных и вершинных шейдерных потоков – в каждый момент поток может работать в одном из режимов по выбору игры
500 млн треугольников в секунду
16 млрд сэмплов в секунду с использованием 4x MSAA

Xbox 360

Будущее наступило

Сергей Галёнкин

Когда вы будете читать эти строки, любители игр во всем мире как раз примутся штурмовать магазины, чтобы купить Xbox 360 – первую консоль следующего поколения.

На прошедшем недавно в Амстердаме X05 компания Microsoft показала свою приставку и проекты для нее. Кроме того, было сделано несколько важных анонсов. Так, Bioware объявила о намерении создать трилогию Mass Effect, id Software пообещала новый Wolfenstein, а Atari – очередную Alone in the Dark. Естественно, все это эксклюзивно для Xbox 360, хотя возможность портирования на PC через год-полтора никто не исключает.

Многие наблюдатели отмечают, что Microsoft учла практически все ошибки первой Xbox и повторять их не собирается. Проигрывание DVD? Доступно сразу после покупки. Видеочат? Легко, если вы приобретете камеру. Малая библиотека игр? Xbox 360 поддерживает огромное количество сторонних разработчиков, так что с этим проблем не предвидится. Более того, редмондский гигант вторгся на традиционную территорию Nintendo, которая славится своей любовью продавать одни и те же древние игры по несколько раз – сервис Xbox Live Arcade не только позволит загружать несложные головоломки вроде Zuma или шахмат, но и обеспечит доступ к римейкам классических хитов 16-битовой эпохи.

Единственная недоработка – обратная совместимость с Xbox. Она будет обеспечиваться для каждой конкретной игры специальными патчами, причем не все патчи выйдут одновременно с консолью. Если помните, возможность запускать диски от PS One на PS2 помогла Sony поддерживать свою консоль на старте, когда новых проектов было не так много.

И еще один неприятный момент: компания «Microsoft Украина» пока что не собирается заниматься поставками Xbox 360 в нашу страну, опасаясь высокого уровня пиратства. Но не стоит расстраиваться – ведь игры для персональных компьютеров от Рэдмондского гиганта благодаря «1С» и «Новому Диску» уже появились на нашем рынке. Надеемся, что и новая консоль, подобно PlayStation 2, попадет к нам благодаря россиянам.

48 млрд шейдерных операций в секунду (теоретический максимум – 96 млрд)
9,6 млрд операций с плавающей запятой в секунду
33,6 млрд операций с плавающей запятой в секунду при использовании центрального процессора

Разрешение экрана
«Родное» – HDTV 1280×720p с 2x FSAA. Поддерживаются телевизоры с низким разрешением (включая 640×480i и 640×480p), некоторые игры способны выдавать картинку в 1920×1080i.

Память
512 MB 700 MHz GDDR3

Общая производительность
1 терафлоп

Привод
DVD-ROM

Жесткий диск
20 GB (опционально)

Масса
3,5 кг

Габариты
309×83×258 мм

Игры

Конечно, главное, что нас привлекает в любой консоли, – это игры. К счастью, с развлекательными продуктами на Xbox 360 проблем не предвидится. Мы рассмотрим только самые интересные разработки, которые были показаны на X05.

Будущее
Эти проекты появятся нескоро. Но их стоит подождать.

Mass Effect

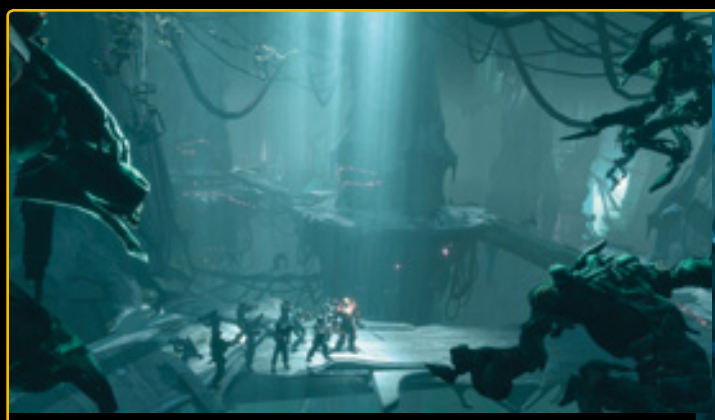
Жанр action/RPG
Разработчик Bioware
Издатель Microsoft
Дата выхода нет данных

Логотип Bioware уже стал своеобразным знаком качества для любителей хороших ролевых игр. Что приятно, наши канадские друзья не почивают на лаврах, не эксплуатируют свои старые разработки, а все время придумывают что-то новое. Совсем недавно вышла их Jade Empire в духк китайских легенд, а теперь встречайте Mass Effect – космическую оперу невероятных масштабов.

На дворе XXIII в. Человечество создает устройство, позволяющее путешествовать на немыслимые ранее расстояния. Естественно, тут же выясняется, что во Вселенной мы не одиноки. Более того, существует целый совет рас, аналог нашего ООН, в который землян пока не берут – не доросли. Вот и приходится всей планете подрабатывать у старших на побегушках.

Впервые в ролевых играх наша карьера не начинается с нуля. Главный герой – капитан огромного корабля, единственный человек в элитной организации Specter, опытный боец. Впрочем, война с Чужими сулит немало сюрпризов даже ветеранам.

Mass Effect задумывается как трилогия, причем в перерывах между выходами частей Bioware намерена бесплатно распространять дополнительные главы через Xbox Live. Похоже, нас ждет очередной хит.



Too Human

Жанр action
Разработчик Silicon Knights
Издатель Microsoft
Дата выхода конец 2006

Познакомьтесь – это Балдур. Кибернетический бог, спаситель человечества. Вообще в мире Too Human существует 25 высших созданий, но Балдур – своего рода селебрити, любимец женщин и детей. Нам придется взять на себя роль защитника homo sapiens перед лицом угрозы со стороны многочисленных роботизированных организмов и прочих нехороших порождений бурной фантазии Silicon Knights. Обещан огромный набор огнестрельного, холодного и дробящего оружия, а в случае крайней необходимости можно и попросту месить противников стальными кулаками. Учитывая, что Too Human запланирован как трилогия, скучать не придется.

P.S. Хотя мы все помним, что случилось с Advent Rising.

Alone in the Dark

Жанр survival horror
Разработчик Eden
Издатель Atari
Дата выхода осень 2006

Сериал Alone in the Dark умеет выживать в тяжелых условиях не хуже собственных персонажей. Ни отвратительная четвертая часть, ни надругательство Уве Болла, ни жесточайшая конкуренция со стороны Resident Evil и прочих Silent Hill не помешали Atari анонсировать следующий эпизод приключений в заброшенных домах.

Никаких подробностей о сюжете, героях, противниках и прочем не сообщается. Радует только то, что Eden пообещала не подпускать Уве Болла с Кристианом Слейтером к игре ближе, чем на пушечный выстрел.

The Outfit

Жанр third person shooter
Разработчик Relic
Издатель THQ
Дата выхода начало 2006

Relic, одна из любимых студий редакции Gameplay, решила попробовать себя в новом жанре. Последние проекты компании, если помните, были сплошь стратегиями реального времени. И вот на тебе: вместо экспериментов над RTS создатели Homeworld взялись за классический TPS о Второй мировой войне.

Впрочем, революции ждать не приходится. Классическая история о трех американских товарищах, которые пошли на эту проклятую бойню спасать чертовых лягушатников. Чтобы игроки не заскучали, обещают возможность вызова в любой момент подкреплений в виде пехоты, джипов, танков и прочей техники. Естественно, не обойдется без артподдержки, благо движок позволяет разнести здания буквально по кирпичику.

Каждый из героев – специалист в узкой области (рукопашный бой, стрельба, использование тяжелого вооружения), так что можно играть в трех различных стилях. Как это уже принято, воевать будем не в одиночку, а при поддержке отряда верных друзей, которыми управляет AI или, в кооперативном режиме, живые люди. Deathmatch прилагается.

Мультимедийные возможности

Microsoft рекламирует Xbox 360 как домашний развлекательный и медиацентр, т. е. нечто большее, чем просто игровая приставка. И для этого есть все основания.

Наконец-то разработчики поняли, что не все игроки в восторге от их музыкальных вкусов. Кто-то любит джаз, кто-то жить не может без death metal, а лично я предпочитаю современный украинский хип-хоп, который, как вы сами понимаете, в компьютерных и видеоиграх практически не встречается.

Каждая (повторите про себя еще раз: каждая) разработка для Xbox 360 поддерживает настраиваемые пользователем плейлисты. Загрузите свою музыку на жесткий диск приставки с MP3-плеера, USB-ключика или прямо с компьютера – и наслаждайтесь любимыми мелодиями в любимой игре.

Xbox 360 может служить и в качестве отдельного музыкального или DVD-проигрывателя. Консоль «понимает» DVD-Video, HDTV WMV, MP3 и Audio CD. Ходят слухи, что в будущем обычный привод будет заменен на HD-DVD, но пока никаких подтверждений этому не поступало.

И еще одна приятная мелочь – вы можете включать и выключать Xbox 360 с помощью геймпада даже не вставая с дивана.

Стартовая линейка
Почти одновременно с выходом Xbox 360 в продажу поступит полтора десятка игр. Вот те, что обязательно должны быть в вашей коллекции.

[eM] -eNCHANT arM-

Жанр jRPG
Разработчик From Software
Издатель From Software
Дата выхода 22 ноября 2005

Те из вас, кто жаловался на нехватку настоящих jRPG для Xbox, могут радоваться. [eM] – классическая во всех отношениях представительница жанра, с путешествиями по большому загадочному миру, пошаговыми боями, необычными персонажами и запутанным сюжетом.

From Software приложила много усилий, пытаясь оживить все локации в игре, и, похоже, ей это удалось. Город, показанный в ролике и в играбельном виде на TGS, поражает воображение: высокодетализированные здания, каналы, масса прохожих на улицах, торговцы, мелкие попрошайки и даже роботы-артисты. В лучших традициях жанра игрок способен переговорить буквально с каждым жителем, хотя не связанные с сюжетом персонажи, как обычно, ограничатся тремя-четырьмя репликами. Всего обещается три больших города (Йокогама, Лондон и еще один) и с десяток мелких, а также множество пещер и лесов, в которых герои встретятся с разнообразными противниками.

Из интересных новшеств планируется создание артефактов и роботов (здесь их называют Големами), для охраны нашей команды в странствиях, причем искусственных существ можно будет улучшать с помощью найденных предметов.

Конечно, -eNCHANT arM- больше похожа на «попсовую» Final Fantasy, чем на хардкор вроде Shin Megami Tensei, но в этом подходе есть свои прелести.

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Жанр RPG
Разработчик Bethesda
Издатель 2K Games
Дата выхода начало 2006

Предыдущий эпизод сериала The Elder Scrolls тоже выходил на Xbox. Однако обилие недочетов и отсутствие возможности загрузить для него патчи сделали свое черное дело: большинство покупателей Morrowind для Xbox возвращали коробку с диском в магазин и покупали версию для PC.

Bethesda обещает не повторять своих ошибок. И хотя мы все так же категорически не верим в отсутствие глюков, сервис Xbox Live позволит решить все проблемы с их устранением.

Oblivion рассказывает новую историю о мире Тамриэля. После загадочной смерти Императора демоны, до сих пор тихо-мирно сидевшие в своей преисподней, дружно полезли изо всех щелей, как тараканы. Вместо борьбы с ними кланы заняты междоусобными распрями. Страна постепенно погружается в хаос. Игроку предстоит найти законного наследника, восстановить справедливость и, конечно, отправить пришельцев назад в пекло.

Этот проект – большой шаг вперед для сериала. Более 1000 NPC, множество рас, классов и, как следствие, путей прохождения игры. Несколько концовок и открытый геймплей позволят проходить Oblivion снова и снова. По крайней мере до выхода Fallout 3, который вслед за TES4 тоже появится на Xbox 360 и PC.

Perfect Dark Zero

Жанр first person shooter
Разработчик Rare
Издатель Microsoft
Дата выхода 22 ноября 2005

Проект-«локомотив» Xbox 360. В рекламу новой серии приключений Джоанны Дарк Microsoft вкладывает не меньше денег, чем в свое время в маркетинг Halo. Сеттинг привычен до боли: будущее, мультимиллионные корпорации ведут войну за мировое господство, а Джоанна Дарк и ее отец Джек зарабатывают на кусок хлеба охотой за головами.

Впрочем, несмотря на набор штампов, разработчики обещают нетривиальный сценарий, массу необычных сюжетных ходов и несколько сюрпризов и Темных Тайн из Страшного Прошлого™.

Как и в любом шутере, в Perfect Dark Zero нас в первую очередь интересует графика. Честно говоря, с этим не все гладко: на Xbox 360 анонсированы и более красивые игры, только выйдут они несколько позже PDZ. Зато арсенал в полном порядке – планируются ракетные ранцы, ховеркрафты, шпионские штучки и полный набор огнестрельного оружия, включая футуристические образцы.

Многопользовательский режим тоже выглядит весьма привлекательно: от кооперативного сплит-скрина на четырех игроков до сетевых баталий для 32 агентов. Плюс онлайновая система рейтингов и официальные турниры через Xbox Live.

Project Gotham Racing 3

Жанр racing
Разработчик Bizzare Creations
Издатель Microsoft
Дата выхода 22 ноября 2005

Как и любая гоночная игра, стартующая вместе с консолью, Project Gotham Racing 3 не является чем-то выдающимся. У нее отличная графика, но через год ее с легкостью затмят последователи. Имеется восемь десятков автомобилей, но в других играх их уже больше, а возможность погонять-ся в онлайне сейчас есть буквально везде.

PGR3, впрочем, предлагает кое-что еще. Например, просмотр с помощью Xbox Live лучших заездов знаменитых гонщиков прямо в онлайне. Честный внутриигровой звук 5.1, обеспечивающий максимальную аутентичность. Тысячи жителей на улицах реальных Токио, Нью-Йорка, Лондона, Лас-Вегаса (нет, сбивать их нельзя).

И пусть сторонники реализма будут цепляться за Gran Turismo 4 или Forza, а любители адреналина вряд ли оставят Burnout, всем остальным поклонникам гоночных игр Project Gotham Racing 3 придется по вкусу.

Dead or Alive 4

Жанр fighting
Разработчик Tecmo
Издатель Tecmo
Дата выхода 22 ноября 2005

Откровенно говоря, серия Dead or Alive никогда не отличалась проработанной боевой механикой, сложными характерами персонажей или реалистичностью – для этого есть масса других отличных файтингов. Создатели DoA сделали упор на так называемый фан-сервис и не прогадали. Крутобедрые высокогрудые героини в ультракоротких юбочках – фирменное блюдо всех игр под маркой Dead or Alive. А о том, что в игре есть мужчины, знают немногие, да и то только благодаря скриншотам.

Разумеется, в хорошей мужской компании новинка от Tecmo пойдет на ура. Но мы все-таки ждем Dead or Alive: Extreme Beach Volleyball 2.

Xbox Live

Одним из главных преимуществ первого Xbox был сетевой сервис Xbox Live. Возможность загрузки дополнительных уровней, голосового общения с друзьями и покупки мини-игр в онлайне – отлично, не так ли? Но новый Xbox Live предлагает гораздо больше.

С новым сервисом легче находить друзей. Если вы разрешите консоли публиковать в Сети ваши игровые и музыкальные предпочтения, другие пользователи со схожими интересами смогут связаться с вами по внутренней почте либо с помощью голосового или видеообщения.

Xbox Live сделает хороших игроков знаменитыми. Так, многие проекты позволяют одним геймерам наблюдать за другими. И если ваш рейтинг высок, то будьте уверены, что сотни тысяч внимательных пользователей станут изучать каждый ваш шаг в любимой игре, чтобы научиться чему-то новому. Конечно, если вы хотите хранить свою тактику в тайне, эту функцию всегда можно отключить.

Xbox Live даже имеет специальный медиаканал Heroes Channel, который показывает, во что именно сейчас играют 50 лучших геймеров.

Система хранит уникальный профиль на карточке памяти, поэтому вы всегда можете прийти в гости к другу, вставить свою карту в его Xbox 360 и показать высший класс, одновременно зарабатывая очки в глобальном рейтинге.

Даже если вы не фанат многопользовательских сражений, то всегда можете сравнить свои результаты в офлайне с достижениями коллег: каждая игра позволяет оценивать успехи пользователей через Xbox Live и определять победителя. Более того, друзья (по вашему желанию) могут знать, на каком именно уровне вы находитесь, и прямо в процессе давать советы по его прохождению с помощью голосовой связи, одновременно наблюдая за игрой.

Xbox Live будет поддерживать MMORPG. Уже анонсирована Final Fantasy XI, а Blizzard официально подтвердила, что ведет переговоры о портировании World of WarCraft на Xbox 360. Впрочем, представители компании сразу уточнили, что окончательного решения еще не принято.

Как и предыдущая версия, сервис позволит загружать дополнения к играм за небольшую плату. Более того, Microsoft планирует разрешить микроплатежи, так что игроки смогут приобретать, скажем, новое оружие или новые карты по отдельности за чисто символическую плату: от нескольких центов до нескольких долларов. Также через Xbox Live планируется продавать музыку и фильмы, хотя пока неясно, когда это будет реализовано.

Мистер Ложь

Александр Логинов

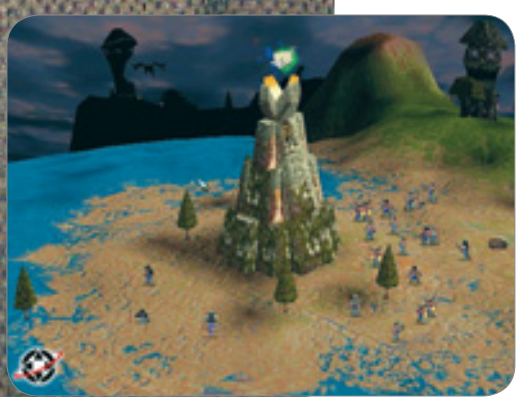
Можно сколько угодно сокрушаться по поводу отсутствия творческого начала в современной индустрии, поточного производства, сиквелизации и разрушения основных принципов игры, но темные семена, давшие свои всходы сейчас, были посеяны еще во времена становления первых игровых студий.

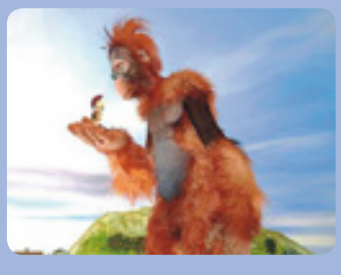
Эта история творчества, человеческой жадности и обмана начинается именно здесь, в колыбели британских игр – компании Bullfrog Productions.

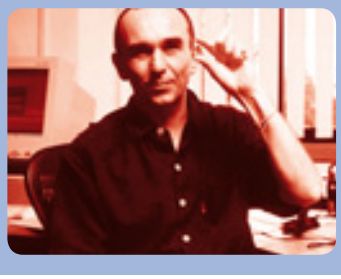
В далеком 1987 г. Лес Эдгар (Les Edgar) и Питер Молиньё (Peter Molyneux), вдохновленные коммерческим успехом аркадных игровых автоматов, решили попробовать свои силы в компьютерной индустрии. Это сегодня мистер Молиньё рассказывает журналистам о том, как за утренним кофе у него родилась гениальная идея, а уже через три недели его команда разработчиков создала «самый лучший современный и продвинутый игровой концепт на свете, о котором он не может говорить сейчас, но обязательно поведает в ближайшем будущем». Тогда же Питер был никому не известным молодым французом с дурно пахнувшими свитерами, смешными, жутко старомодными ботинками и манерами лондонского жиголо. Если бы не Эдгар, имевший на тот момент свой успешный бизнес и неплохие связи, то мистера Молиньё ждало бы весьма сомнительное будущее.

Так или иначе, но два друга-партнера создали фирму под названием Bullfrog, которая должна была стать разработчиком не просто примитивных аркад, а чего-то более эффектного и увлекательного. Но несмотря на наличие идей, первыми проектами компании оказались именно стандартные игры. Слабая копия Zelda и клон Pipes были восприняты аудиторией весьма прохладно. Поэтому Bullfrog пришлось вернуться к концепции уникальных проектов.

Отметим, что в то время Питер и Лес увлекались настольными ролевыми играми и стратегиями. Именно благодаря комбинации нескольких жанров на свет появился амбициозный концепт, позднее превратившийся в Populous, игровую классику, которая положила начало новому жанру – God Simulator. И если инновационность Populous можно сравнить с револю-







ционным воздействием на кинематограф фильмов Дэвида Линча или ленты «Александр Невский», то следующие шаги компании оказались регрессивными. Питер Молиньё, несмотря на уговоры других членов команды, больше не хотел рисковать – погоня за деньгами стала основной целью фирмы. Успех Populous породил Populous II, а также бич творчества – многоформатное производство. Из года в год Питер Молиньё и его соратники выпускали новые версии своего хита для домашних игровых систем. Естественно, чуть позднее появились Syndicate и Magic Carpet, но основное направление деятельности компании было определено – конвейерная штамповка схожих проектов. «Питер очень яростно защищал свою креативность, считая, что именно благодаря ему каждая новая игра стала успешной, – вспоминает один из бывших сотрудников фирмы. – В какой-то момент у нас в производстве находились несколько клонов, которые отличались друг от друга только незначительными нюансами и названием. Часть их по совету финансиста студии Эдгара была закрыта, но неприятный осадок остался».

Позднее стремление вывести формулу успеха превратится для Молиньё в поиск философского камня. «Он всегда пытался рассчитать будущую популярность игры, – вспоминает старший дизайнер Magic Carpet. – Когда мы работали над второй частью Carpet, то Питер собрал несколько успешных элементов других своих игр и смешал с идеей первой части проекта. Это было уже не творчество, а расчет». Впоследствии он пошел дальше, создав на основе одной концепции целую серию игр с приставкой Theme. Так появились на свет Theme Hospital, Theme Park и закрытый на ранней стадии Theme Prison. «И хотя все они были похожи как две капли воды, – отмечает продюсер EA Canada, – Питер умел убедить публику, что каждая является инновационной и уникальной разработкой. Это просто невероятный талант».

ПРОЩАЙ, ELECTRONIC ARTS

В 1994 г. Electronic Arts приступила к укреплению своей глобальной структуры за счет региональных студий. В ноябре 1994-го Питер и Лес решили продать компанию. Молиньё выступил перед командой и, пообещав сохранять креативность, объявил о переговорах с EA. В качестве базовых аргументов в пользу продажи приводились увеличение количества проектов, приоритетность инновационных разработок и дополнительное социальное финансирование. В январе 1995 г. Bullfrog Productions стала частью Electronic Arts. Но новые творческие перспективы оказались всего лишь красивыми обещаниями. Как выяснилось позднее, мистер Молиньё использовал свой талант оратора и шулера, чтобы разрешить ситуацию в собственную пользу. Объединение с Electronic Arts не только не улучшило социального

Bullfrog: осколки величия >>

Lionhead

Дата основания 1997
Количество выпущенных игр 3
Количество сотрудников 220
Проекты в разработке Dimitri, Black & White 3

После продажи Bullfrog EA за несколько десятков миллионов долларов Питер Молиньё вместе со своими близкими друзьями Стивом Джексоном, Марком Уэбли и Тимом Рэнсом объявили об основании Lionhead и студий-сателлитов Big Blue Box и Black & White Studios. Последняя ориентирована на производство сиквелов популярной серии. В ближайшее время компания планирует переход на приставки следующего поколения и в связи с этим – свое расширение.

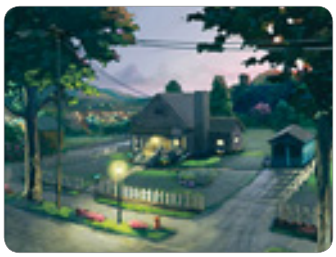
Big Blue Box

Дата основания 1999
Количество выпущенных игр 1
Количество сотрудников 15
Проекты в разработке Fable 2

Компанию возглавляет бывший сотрудник Bullfrog Дин Картер, вместе с Самоном Картером и Яном Ловеттом организовавший независимую студию, которая позднее получила поддержку Питера Молиньё. На разработку Projec Ego (Fable) ушло более 24 месяцев.

положения сотрудников компании, но и негативно повлияло на общий моральный дух коллектива студии. Electronic Arts усилила контроль за разработкой, ужала сроки и требовала штамповать продолжения успешных (Dungeon Keeper, Theme Park) серий. К середине 1996 г. обстановка накалилась, отношения с EA испортились, и г-н Молиньё начал подготовку к глобальному исходу. Но Питер не мог просто уйти хлопнув дверью – он хотел выжать максимум из сложившейся ситуации. Параллельно с заявленными проектами несколько человек из ближайшего окружения Молиньё втайне от всех, в том числе и менеджеров EA, разрабатывали концепцию новой игры (Black & White). Когда проект прошел стадию preproduction, Питер объявил о том, что покидает Bullfrog и открывает новую студию Lionhead Studios. Большая часть команды, включая молодого Демиса Хассабиса (позднее создавшего Elixir Studios), последовала за ним. Остальные разработчики, преданные, шокированные поступком своего босса, разбрелись по разным фирмам, некоторые даже попытались основать свой собственный бизнес. «Поступок Питера оказался громом среди ясного неба, – вспоминает директор по разработке в Atari. – Он всегда твердил, что мы одна семья и команда, а потом просто бросил нас на произвол судьбы. Это было обидно и жутко нечестно». Но еще больший шок пережила Electronic Arts, которая заплатила Молиньё около 50 млн долл. за права на бренд, торговые марки и находящиеся в разработке игры. Помучившись с остатками бесполезного приобретения несколько месяцев, боссы EA сначала передали управление Bullfrog Productions канадскому офису, а в 2003 г. объединили все свои британские студии в EA London. В это время Питер на вырученные от сделки деньги с почти готовым проектом на руках приступил к строительству собственной империи – Lionhead, состоящей из основной компании и студий-сателлитов Big Blue Box и Black & White Studios.

Вперед, к новым горизонтам



ИГРЫ, КОТОРЫХ НЕ БЫЛО

Уже в стенах Lionhead Молиньё придумал гениальный трюк, который работает до сих пор, – фальсифицированные презентации. Собравшимся в душном зале журналистам был продемонстрирован фрагмент Black & White. Камера показывала большую планету. Одно нажатие кнопки – и сквозь облака можно увидеть поселок, утопающий в зелени. Еще клик – и камера уже в комнате, посередине которой стоит стол, а на нем лежит яблоко. Следующее приближение – и мы наблюдаем, как из плода вылезает маленький червячок. Потрясающая детализация картинки, и что самое главное – не надо ничего делать! Пресса сама придумает те подробности, которых нет, а фанаты разнесут сообщение об инновационном продукте по самым дальним уголкам Сети. И неважно, что в финальной версии проекта в каждом доме стоит стол, на нем лежит яблоко с червяком, а эффект приближения ограничен всего несколькими фазами. Вы думаете, прозвучавшие после выхода Black & White негативные отклики прессы и крики фанатов хоть чему-то научили Молиньё? Следующий проект компании – Project Ego, позднее превратившийся в Fable, – тоже обещал стать самой амбициозной ролевой игрой в мире. И снова в душной комнате Питер демонстрировал избранным журналистам ролик о взрослении героя, детей, влюбленных поклонницах и превращении главного персонажа в монстра. СМИ носили Lionhead на руках, а игроки буквально захлебывались слюной от нетерпения. На поверку проект оказался весьма заурядной ролевой игрой с несколькими запоминающимися элементами. Чтобы погасить пожар негодования, Молиньё публично принес извинения. «Я виноват, что пообещал то, чего не смог реализовать, — говорилось в письме. – Я мечтатель, который так же, как и вы, был обманут. Клянусь, что не стану совершать подобных поступков в будущем». Вы полагаете, глава Lionhead раскаялся в содеянном? Недавно избранным представителям британской прессы была продемонстрирована игра Creation, также известная как Dimitri. «Это самая амбициозная разработка, – говорил Молиньё на презентации. – Вы можете выйти из дома и отправиться в бар, где познакомитесь с девушкой и, если повезет, приведете ее домой. Потом вы сможете осторожно поцеловать ее, налить вина и заняться с ней сексом. Я не уверен, появится ли в игре сперма, но секс будет настоящим». Так что не удивляйтесь, услышав через несколько месяцев о новом проекте мистера Молиньё, который снова претендует на переворот во всем мире.

>> Bullfrog: осколки величия

Elixir Studios

Дата основания 1998
Количество выпущенных игр 2
Количество сотрудников 37
Проекты в разработке нет, студия закрыта

Демис Хассабис присоединился к Bullfrog Productions в 15-летнем возрасте для работы над серией Theme Park. Позднее Хассабис стал соучредителем Lionhead вместе с Питером Молиньё, но был недоволен уровнем контроля над производством. Старый друг Демиса, владелец Eidos Interactive Ян Ливингстон предложил Хассабису долгосрочный контракт. Republic: The Revolution при всей гениальности концепции ждал грандиозный провал. Следующая игра студии Evil Genius, собранная из элементов «Остина Пауэрса» и Dungeon Keeper, вышла в неудачное для продаж время. В 2005 г. компания Elixir Studios прекратила существование по финансовым причинам.

Lost Toys Games

Дата основания 1998
Количество выпущенных игр 3
Количество сотрудников 15
Проекты в разработке нет, студия закрыта

После того как Bullfrog перешла к EA, Джереми Лонгли, Глен Корпс и Дэрран Томас решили создавать инновационные продукты самостоятельно. Их первый независимый проект MoHo получил финансовую поддержку Take Two и Леси Эдгара. Однако эта и следующие игры студии оказались невостребованными массовой аудиторией.

Mucky Foot Productions

Дата основания 1997
Количество выпущенных игр 2
Количество сотрудников 30
Проекты в разработке нет, студия закрыта

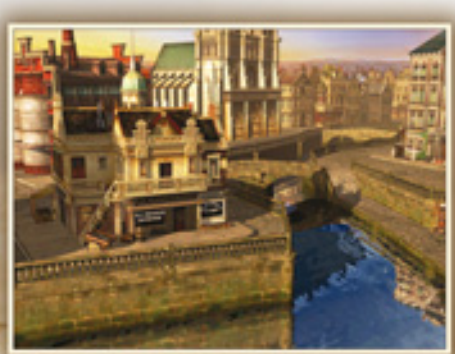
Компания была основана Майком Дискеттом, Фином МакГичи, Гаем Саймонсом и Гарри Карром для производства оригинальных проектов. Клон Tomb Raider, Urban Chaos с первой в истории компьютерных игр чернокожей героиней оказался недостаточно успешным. Startopia и отмена Blade 2 для приставок окончательно истощили и без того небогатую студию, которая мгновенно закрылась.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

AGE of EMPIRES III



«Виникає відчуття, що Ensemble Studios робить гру, ідеальну у всьому»
РС ИГРЫ

«Ніколи ще тривимірна стратегія не виглядала так надзвичайно».
ИГРОМАНИЯ

«На небосхилі RTS запалюється Новий Світ»
СТРАНА ИГР

© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Windows, Ensemble Studios, Age of Empires, Age of Mythology, and the Age of Kings are either trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment under licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries.
© 2005 ЗАО "1С". Усі права захищені

Top 5

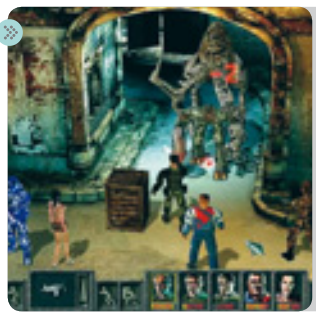
Дмитрий Веселов

Ужасные города

Туристическим агентствам на заметку

Никогда, слышите, никогда не приезжайте сюда. Даже если ваш объятый пламенем самолет вот-вот пересечет границы города, а парашютов в хозяйстве не осталось, прыгайте с него к чертовой матери. Знайте, тех, кто попал в одно из этих мест, ожидает кое-что похуже смерти.

1 SILENT HILL (SILENT HILL)
Самый кошмарный город всех времен и народов. Как стало известно недавно (а точнее, после выхода четвертой части), он научился протягивать щупальца абсолютного зла даже за свои географические пределы. Спасения нет. Так что, если вдруг услышите захрипевшее рядом радио, хватайтесь за дробовик – пирамидоголовые где-то рядом.



2 GORKY 17 (GORKY 17)
Ма-а-а-ленький польский городок. Но от этого не менее жуткий. Основные достопримечательности – своры мутантов и лаборатории, где проводятся тайные генетические эксперименты. И главное – ехать недалеко.

3 RACCOON CITY (RESIDENT EVIL)
Город Енот, принадлежащий корпорации Зонтик. Названия не имеют смысла. Как не имеют разума орды вечно голодных зомби, облюбовавших его улицы.

4 CITY 17 (HALF-LIFE 2)
Симпатичные узкие улочки, уютная архитектура. Приятное место. Если бы не зондеркоманды полицейских-убийц, чистки населения и черная цитадель зла в его центре.

5 PARADISE CITY (POSTAL 2)
Не обманитесь. Местные жители не были укушены вампирами, не превратились в зомби и не мутировали. Внешне с ними все в порядке. Просто они уроды. Моральные и аморальные.

Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

Company of Heroes

с. 28

Что может быть банальнее стратегии реального времени о Второй мировой войне? Но когда за дело берутся Relic, стоит ждать как минимум очень качественный проект. Создатели Homeworld и Warhammer 40 000: Dawn of War просто не могут подвести поклонников RTS.

Слово редактора

Вопреки распространенному мнению разработчики компьютерных и видеоигр – люди, увлеченные своей работой. Только безнадежные фанаты могут трудиться по 60–80 часов в неделю без выходных, питаться исключительно орешками и пивом и при этом еще выслушивать вопли недовольных подростков на форумах: «А почему в вашей игре не будет миссии по обороне деревни Малая Гдетотамка?»

Парадокс, но если почитать сообщения, выходит, что геймерам мешают слиться в экстазе с идеальной игрой как раз те самые разработчики. Которые почему-то, вместо того чтобы жить в нищете и делать очередной Fallout (о пагубном влиянии этого идола на индустрию мы при случае поговорим подробнее), создают хорошие игры для широкой аудитории.

Поэтому перед тем как в очередной раз смешивать с грязью очередной хит за то, что он недостаточно сложен или слишком красив, задумайтесь: во что бы играли ВЫ, если бы не было ИХ?

DVD-диск

Массу полезной информации вы обнаружите на нашем DVD-диске (конечно, если приобрели его в комплекте с Gameplay). Видеоролики из рассмотренных в журнале игр и тех, что в этот номер не попали, а также демо- и trial-версии интереснейших проектов, которые выйдут в самом ближайшем времени.

28 Company of Heroes
32 Храбрые гномы
34 Mage Knight: Apocalypse
36 Titan Quest
38 Dead Rising
40 Ragnarok Online 2
42 DogTag
44 Incarnation
45 Call of Juarez
46 ElectroPlankton
46 Shadow Hearts: From the New World
47 Just Cause

с. 34

Mage Knight: Apocalypse

с. 36

Titan Quest

с. 38

Dead Rising

PC

Company of

Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Relic Entertainment
Издатель THQ
Дата выхода 2006
Web-сайт www.companyofheroesgame.com

О разработчике

Relic Entertainment
Игры Homeworld, Homeworld 2, Impossible Creatures, Impossible Creatures: Insect Invasion, Warhammer 40k: Dawn of War, Warhammer 40k: Dawn of War: Winter Assault
Web-сайт www.relic.com

С некоторой долей скромности ванкуверская компания Relic Entertainment, основанная Алексом Гарденом (Alex Garden) и Люком Молони (Luke Moloney) в 1997 г., называет себя сейчас лучшим разработчиком RTS в мире. Шутки шутками, но порой действительно хочется согласиться с подобным утверждением. Раз за разом ее продукты получают звания «Игра года», «Игра выставки», равно как и всевозможные награды в жанре RTS. После перехода в 2004 г. под крыло THQ канадская компания и вовсе занялась новым поколением игр, работая одновременно над проектом масштаба Company of Heroes и action для Xbox 360 под названием The Outfit. Что ж, мы уверены, что эта фирма выдаст на-гора много приятных сюрпризов.

Heroes

Михаил Зинченко

Вставай на смертный бой

Как ни парадоксально, год за годом RTS-оплот PC-гейминга упорно зарастает мхом – свежие идеи отсутствуют. «Ура, мы добавили еще 10 тысяч юнитов!» Оригинально, не правда ли? К счастью, остались желающие взобраться на пьедестал почета. Безумству храбрых поем мы песню!

Если кому и пинать кованым армейским сапогом пребывающий в коме жанр, так именно умельцам из Relic Entertainment. Эти ребята сделали первую стратегию, которую можно назвать истинно трехмерной, да еще и с уникальным игровым процессом. Недаром пиктограмма Homeworld до сих пор присутствует на многих Рабочих столах. Не останавливаясь на достигнутом, мастера показали, как совмещать несовместимое. Термин action/RTS вновь появился в прессе после Warhammer 40k.

И вот в бой вступает тяжелая артиллерия – проект, который уже больше двух лет куется в недрах Relic с высочайшего благословения THQ. Как жизнерадостно комментируют сами разработчики, «благодаря THQ у нас появилось много денег, и мы наконец-то смогли развернуться». Произнеси подобную фразу кто-нибудь другой, самое бы время испугаться. Однако не тут-то было. Весь скепсис улетучился после демонстрации Company of Heroes на E3 2005. А уж последние материалы, представленные разработчиками на суд общественности, и вовсе повергают в шок.

Не ища легких путей, Relic Entertainment нацелила орудия на самый, пожалуй, густозаселенный квартал жанра – стратегии по Второй мировой войне. В данном случае речь пойдет о ее завершающем этапе. Как любая уважающая себя западная RTS подобной тематики, Company of Heroes начинается на (правильный ответ, возьмите с полки пирожок) берегах Нормандии. Высадившись, мы на протяжении доброй дюжины миссий будем вести к героической победе группу бравых американских солдат. Разработчики обещают предоставить возможность повоевать и за другие страны – участницы конфликта. Однако упорно отказываются раскрывать карты заранее. Разумеется, многопользо-

Модификации

Отличным подтверждением интереса к проекту потенциальной аудитории служит то, что уже сейчас готовится неофициальный аддон. Группа энтузиастов собирается выпустить его через несколько месяцев после выхода игры. Работа над Company of Heroes: Secret Missions идет полным ходом, и если вы испытываете желание поучаствовать, можете смело заходить на *coh-secretmissions.byethost15.com*. Благо планы у ребят почти наполеоновские.

Детализация моделей на уровне шутеров о Второй мировой

Скоро могил на этом кладбище станет в несколько раз больше

В полной боевой выкладке по полям сражений особо не побегаешь

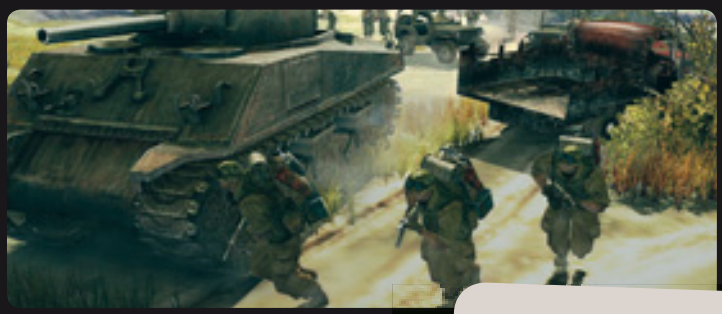
вательский режим не забыт. Ось и Альянс смогут одновременно выпустить на поле брани до восьми полководцев.

Что же за тузы припрятаны в широких рукавах разработчиков Company of Heroes? Что позволяет им уже после первых презентаций авансом получать многочисленные призы печатных и интернет-изданий?

Для начала это система так называемых «живых солдат». Слишком громкое заявление? Да как сказать... А много ли за последнее время было стратегий, в которых детализация юнитов лучше, чем в 95% вышедших шутеров? И это еще далеко не все, ведь здесь в ход идут и ragdoll, и даже лицевая анимация. По заверениям разработчиков, для рядовых бойцов в Company of Heroes используется более 2000 анимаций, что позволяет сделать виртуальных солдат по-настоящему живыми. Однако технологии технологиями, а в нашем случае наиболее интересно именно их полноценное внедрение.

Патруль крадется по улице маленького французского городка, настороженно оглядываясь по сторонам. Раненые стонут от боли и катаются по земле. Солдаты из минометного расчета зажимают уши руками, их фигуры исчезают в облаке дыма. Сменяются картинки, и мы наконец понимаем, почему об этой игре говорят как о «первой стратегии, в которой ты управляешь живыми, а не игрушечными солдатами». Не только движения бойцов, но даже их мимика изменяются в зависимости от происходящего.

Существенные результаты достигнуты и при создании искусственного интеллекта, благо опыта в этом вопросе Relic Entertainment не занимать. На сей раз нам не придется почувствовать себя в роли сразу семи нянек, у которых добрая сотня дитятей синхронно пытается остаться без глаза. Создатели божатся, что мы не столкнемся с ситуацией, когда группа солдат будет стоять на дороге под огнем всего в пяти метрах от укрытия. Бойцы самостоятельно займут наиболее безопасные позиции, не дожидаясь, пока мы соблаговолим обратить внимание на потери личного состава. Мало того, если какое-либо укрытие будет разрушено, солдат автоматически перебежит к ближайшему, будь то воронка от взрыва, забытое пианино, ящик, мертвая корова или перевернутая ванна. Развитие получат идеи, отлично зарекомендовавшие себя еще в оригинальной Warhammer 40k. Разработчики говорят: «Если в Warhammer 40k: Dawn of War ис-



Высоко сижу. Далеко гляжу…

Городские бои обещают быть очень интересными

пользовались укрытия версии 1.0, то теперь мы имеем дело с технологией как минимум 3.0, что дает игроку намного большие возможности». При просчете действий бойцов учитываются любые ситуации. Солдаты могут нервничать, паниковать или, наоборот, быть уверенными в себе, а то и вовсе агрессивными, что моментально отразится на их действиях. Кроме того, они адекватно реагируют на обстановку: под обстрелом ныряют в укрытия, используют огневую поддержку отдельных отрядов и бойцов, совершают обходные маневры под дымовой завесой и многое другое.

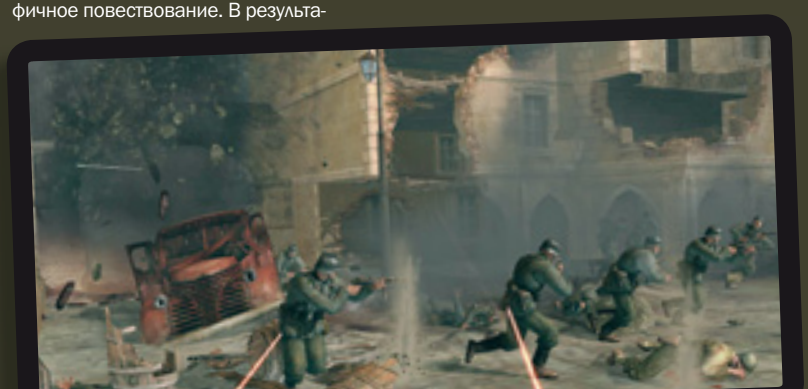
Максимальная реальность происходящего достигается благодаря тому, что юниты будут вести себя как самостоятельные боевые единицы. С одной стороны, солдаты всегда выполнят приказы игрока, с другой – продемонстрируют невероятно развитый инстинкт самосохранения. При встрече с различными типами войск противника отряд автоматически выберет нужное оружие, а также будет использовать формацию, которая идеально подходит для данной боевой ситуации и ландшафта.

И все же поборников максимального реализма в исторических стратегиях мы вынуждены немного расстроить – разработчики остановились на позиции аутентичность превыше достоверности. Немецкий «тигр» в любом случае останется машиной смерти, однако его параметры не воспроизводятся с точностью до долей процента. Упор делается на наиболее динамичный и увлекательный геймплей. Кстати, танки в Company of Heroes станут своеобразными «драконами Второй мировой» и будут неуязвимы для стандартной экипировки царицы полей. Пехоте же без поддержки противотанкового оружия или своих бронированных чудищ останется лишь отступать или придумывать оригинальные решения.

Специально для игры был написан движок Essence Engine, который, по заверениям разработчиков и издателей, не уступает моторчикам, используемым для консолей нового поколения. Полная поддержка DirectX 9, всевозможных постэффектов и шейдеров делает картинку действительно завораживающей. Однако и на этом неугомонная Relic не пожелала успокоиться. Ко всему перечисленному великолепию был успешно прикручен еще и физический движок Havok 3, один из мощнейших на сегодняшний день. Это в результате выльется в полную разрушаемость всего, что мы видим на экране. Разумеется, подобная свобода отразится на поведении как наших, так и компьютерных подопечных. Вы только представьте: например, нужно выкурить группу врагов, засевших на верхних этажах ключевого здания. Мы можем попытаться взять объект штурмом или вести шквальный огонь по окнам, дав инженерам возможность заминировать первый этаж. Либо с помощью артиллерии сровнять эту постройку с землей. Или же просто таранить здание танком, на котором установлен экскаваторный ковш, и дождаться, пока оно осядет на землю. Главное – помнить о том, что любое строение ой как пригодится, когда атака перейдет в глухую оборону.

В игре активно используются ролики, смонтированные прямо на движке. Известно, что для большинства продуктов этот момент часто остается спорным. Однако благодаря проработке моделей и анимации в Company of Heroes мы получаем весьма впечатляющее кинематографичное повествование. В результате – еще пара капель оптимизма в бочке ожиданий.

Что ж, на многие вопросы разработчики все еще упорно не желают отвечать, заставляя всю мировую прессу томиться в предвкушении. Однако уже сейчас создается впечатление, что в следующем году мы получим просто великолепную игру с графикой современного шутера и динамикой лучших голливудских блокбастеров. Эдакий Full Spectrum Warrior в комплекте со «Спасением рядового Райана» да в ракурсе RTS. Возможно, коктейль не слишком замысловат, однако даже в такой форме Company of Heroes – отличный подарок поклонникам жанра RTS, ожидающим игру, наконец-то способную увлечь их на долгое время.



Молот явно не для кузнечных дел

Отдайте мельника, проклятые чурбаны!

Бонусы укажут, куда идти дальше

PC

Храбрые гномы

Максим Драгунов

...в новом измерении

Захватывающие скроллеры Brave Dwarves решили «повзрослеть – разработчики предлагают нам 3D-адвентюру по мотивам полюбившихся историй.

Паспорт

Жанр адвентюра
Разработчик GameOver Games
Издатель Nival Interactive
Web-сайт www.nival.com/bd_ru
Дата выхода лето 2006

О разработчике

GameOver Games
Игры серия игр Brave Dwarves
Web-сайт
www.gameover-games.com
Новосибирский разработчик и издатель небольших игр для PC: адвентюр, головоломок и аркад.

Если компьютер у вас дома появился более 5 лет назад, то наверняка такие игры, как Goblins и The Lost Vikings, стали вашими добрыми знакомыми. Российская компания GameOver Games решила возродить некогда популярные жанры, добавив в них немало нового и интересного.

Прежде всего изменения коснулись геймплея: теперь нам предлагают достаточно много видов магии, оружия, транспортных средств. Нас также порадуют 3D-картинкой. Игроку предстоит пройти 10 эпизодов, разгадывая головоломки, сражаясь с мерзкими тварями и «отвлекаясь» на всевозможные мини-игры.

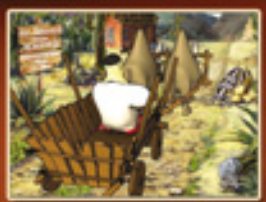
Сюжет забавен и незатейлив: несколько гномов становятся случайными свидетелями похищения своего соседа, мельника Вахура. Собрав скудные сведения о злодеях, друзья отправляются на поиски. Итак, поочередно управляя персонажами, нам придется вести боевые действия, выполнять квесты, разбираться с боссами в конце каждого из уровней и т. д. Особенно интересно то, что многих врагов можно использовать в своих целях (например, ездить на них, применять их оружие). Среди транспортных средств стоит отметить и такие экзотические экземпляры, как саранча, водомерка, воздушный змей и т. д.

Хотя шкала здоровья общая для всех персонажей, повреждения, нанесенные каждому из героев, отражаются на ней по-разному. Оружие для воина и мага уникально, каждый образец имеет два режима атаки.

Сдобрив все это сюжетными роликами, разнообразием локаций и уровней, проведением (внимание!) stealth-операций и прочими вкусностями, команда разработчиков имеет все шансы создать действительно интересный и успешный продукт.

Интересно, это враг или друг?

КАК КАЗАКИ МОНУ ЛИЗУ ИСКАЛИ



НОВИЙ ГУМОРИСТИЧНИЙ 2D КВЕСТ ПРО ПРИГОДИ ТРЬОХ КОЗАКІВ ОКО,ТУРА І ГРАЯ, ГЕРОЇВ ВІДОМОГО МУЛЬТСЕРІАЛА "КАК КАЗАКИ..."

ГРАВЦІВ ЧЕКАЄ СЕРІЯ ЗАХОПЛЮЮЧИХ ПРИГОД, У РІЗНИХ КРАЇНАХ І ЧАСАХ,ЦІКАВІ ЗУСТРІЧІ ІЗ САМИМИ НЕСПОДІВАНИМИ ПЕРСОНАЖАМИ І ЗВИЧАЙНО НЕЗАБУТНІЙ ОДЕСЬКИЙ ГУМОР. ТРЬОХ ГОЛОВНИХ ГЕРОЇВ ОЗВУЧИЛИ: ОЛЕГ ФІЛІМОНОВ, ОЛЕГ ШКОЛЬНИК (ДЖЕНТЕЛЬМЕН ШОУ) І БОРИС БАРСЬКИЙ (МАСКИ ШОУ).

Особливості Гри
- 100 локацій
- Більш 100 персонажів
- Чудова графіка
- Зручний інтерфейс

Мінімальні системні вимоги
- P III 800
- Video 64 Mb
- Звукова карта
- Windows XP

Реліз Листопад 2005

Розроблювач «JAM-GAMES.NET»Усі права захищені.Ексклюзивний представник на території України - Компанія «Одісей»тел.:(050)336-73-73, e-mail: cd-rom@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua

Идеальная броня. Для женщины

Надо же, какой крупный экземпляр!

PC / PlayStation 2 / Xbox

Mage Knight: Apocalypse

Дмитрий Шишов

Пять рыцарей против апокалипсиса

Не так давно Namco решила начать экспансию на рынок игр для PC. Одной из первых ласточек должна стать Mage Knight: Apocalypse, разрабатываемая по мотивам настольной RPG от WizKids.

Паспорт

Жанр action/RPG
Разработчик Namco
Издатель Namco
Дата выхода весна 2006
Web-сайт www.mkapocalypse.com

О разработчике

Namco
Игры Street Racing Syndicate, Soul Calibur 1,2, Dead to Rights 1,2
Web-сайт www.namco.com
Одна из ведущих компаний, специализирующаяся на разработке консольных проектов и игровых автоматов. Была основана еще в 1955 г.

Сюжет перенесет нас в фэнтезийный мир, которому угрожает погибель от пятиглавого дракона Апокалипсиса. Невидану зверушку пробудил к жизни могущественный темный маг, желая приблизить конец чем-то досадившего ему света. Остановить адское чудо-юдо надлежит пяти героям, поклявшимся защитить мир любой ценой.

Игроку необходимо будет выбрать главного персонажа в партии, но управлять разрешат всеми пятью. Каждый из них является представителем определенной расы и класса: гном-стрелок, вампир-некромант, амазонка-воительница, эльф-хранитель и, конечно же, человек-маг. Ролевая система немного схожа с той, что была в Dungeon Siege. То есть чем чаще вы применяете тот или иной навык героя, тем скорее он развивается. Все улучшения будут происходить автоматически, влияя не только на характеристики, но и на внешний вид персонажа.

В Mage Knight насчитывается шесть кампаний, где предполагается по четыре-пять основных квестов и несколько побочных миссий. События будут происходить в пяти различных регионах, каждый из которых – «родина» одного героя. Последний же этап приключений пройдет, так сказать, на вражеской территории, где нам и предстоит сразиться с предвестниками апокалипсиса.

Разработчики, помимо всего прочего, планируют ввести в игру кооперативный мультиплеер, в котором смогут участвовать одновременно до пяти игроков. Для них откроется возможность использования комбо-ударов, требующих для своего выполнения совместных действий команды.

Ну и как всегда, нам обещают прекрасную графику, продуманный геймплей и массу удовольствия. Однако убедиться в этом мы сможем не раньше весны следующего года.

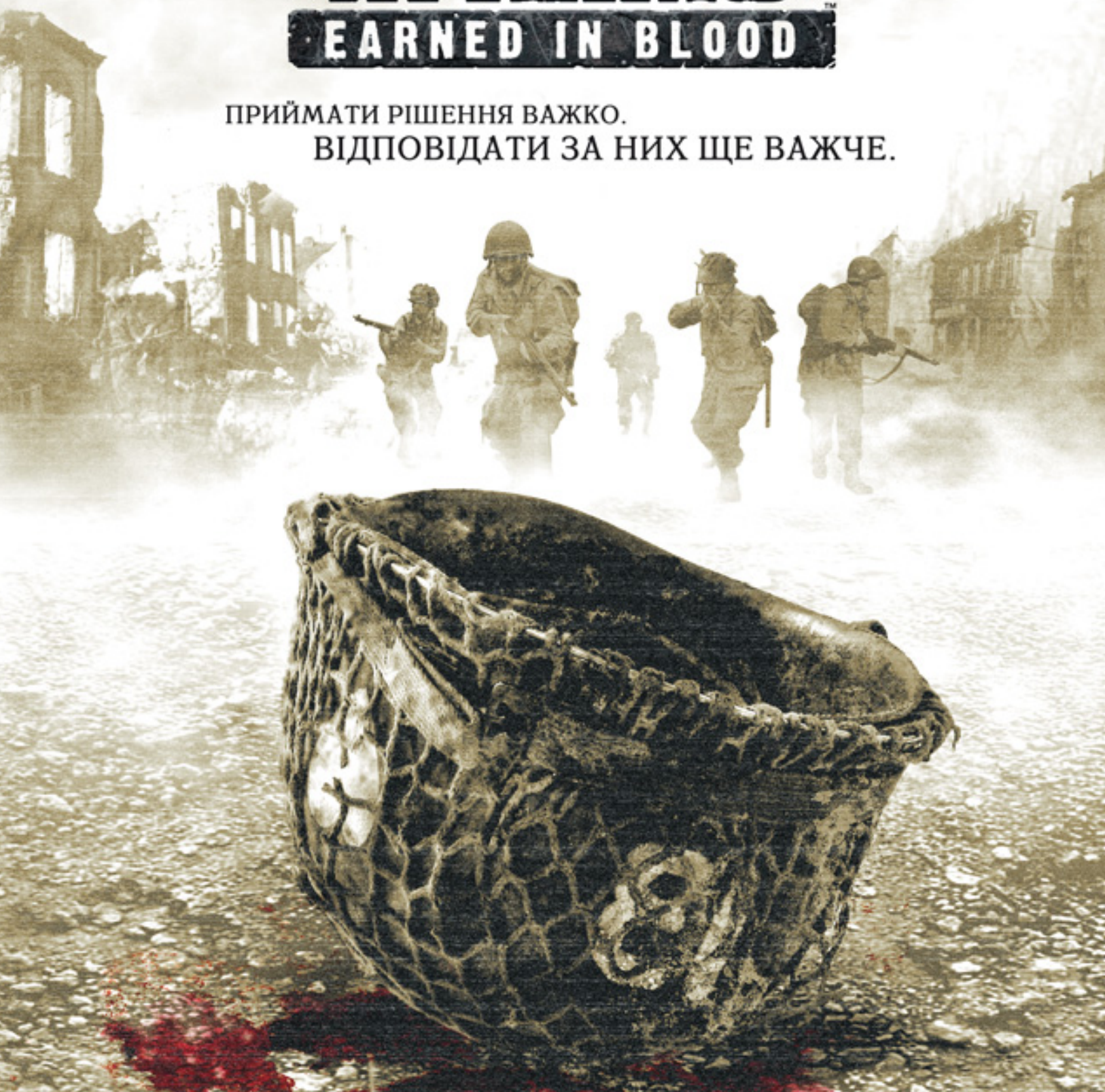
Робокоп!

Гном-изобретатель

Шестиствольник украли у Сэма

BROTHERS IN ARMS
EARNED IN BLOOD

ПРИЙМАТИ РІШЕННЯ ВАЖКО.
ВІДПОВІДАТИ ЗА НИХ ЩЕ ВАЖЧЕ.



www.brothersinarmsgame.com

Ексклюзивний дистрибутор на території України - компанія "Фабрика Ігр"
З питань гуртового продажу звертатися за тел. (044) 237 5186, www.GFU.com.ua

UBISOFT

gearbox software

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

Xbox, PC © 2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Play © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Brothers in Arms: Earned in Blood is a trademark of Gearbox Software and used under license. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.

А я не поехал. Я пошел на рыбалку

Совсем распоясались, черти!

Не правда ли, сцена напоминает начало одного из актов Diablo II?

PC

Titan Quest

Андрей Грабельников

Лубок

В то время как мистер Бонд высокоградусные напитки предпочитает не смешивать, Брайен Салливан, ведущий дизайнер Titan Quest, очень даже не против сотворить забористый коктейль.

Паспорт

Жанр action/RPG
Разработчик Iron Lore Entertainment
Издатель THQ
Дата выхода весна 2006
Web-сайт www.titanquestgame.com

О разработчике

Iron Lore Entertainment
Игры пока нет
Web-сайт www.ironlore.com
Организованная в 2000 г. команда под руководством экс-сотрудника Ensemble Studios, одного из создателей Age of Empires. В 2004 г. начала работу над своей первой игрой Titan Quest.

Трехмерный клон Diablo, коим Titan Quest, безусловно, является, сделан из несовместимых, в принципе, ингредиентов. Греческая и египетская мифология (уровня школьной программы), обрывочные впечатления от «Царя скорпионов» (не спрашивайте!), а также ожившие скелеты и заклинания типа «файрбол» второй свежести. Судя по ролику, иного применения магическим способностям автор пока не находит. Кстати, в качестве довеска игроку сулят еще и бесплатный чартер в Вавилон.

Чего, спрашивается, ради? Оказывается, побежденные некогда Зевсом титаны вырвались из Тартара и восстали против богов (видимо, и против египетских тоже), инициировав всплеск активности ушедших в подполье сторонников. Поэтому тернистый путь поборника олимпийского режима лежит сквозь толпы козлоногих сатиров, мумий, гидр, оживших египетских истуканов, ядовитых аспидов и прочей мифологической и не очень братии.

Между тем некоторая лубочность отнюдь не мешает Titan Quest быть крепкой, интересной action/RPG. Авторы планируют внедрить необычную систему развития персонажа. Упразднив процедуру генерации, разработчики ввели институт подклассов. Комбинируя последние, в течение игры можно слепить весьма неординарного протагониста. Вспомните, сколько раз мы недовольно ворчали, инвестируя кровные очки опыта в прокачку умения, не приносящего должных дивидендов. А ведь бóльшая часть игры пройдена – не начинать же заново! Titan Quest говорит фрустрации: «Нет!» Надоело отстреливать минотавров из лука – нажимайте на сброс и распределяйте XP по раскидистому древу умений заново. Кроме того, создатели не чураются перенимать интересные идеи у прямых конкурентов: одиночество игрока скрасит верный питомец, растущий и развивающийся под строгим надзором хозяина. Из того же, видимо, источника в Titan Quest перекочевала концепция единого игрового мира – когда соседние с текущим уровнем карты подгружаются прямо во время прохождения, а экран никогда не омрачается надписью «Loading... Please wait». Еще одна интересная особенность, впрочем, тоже подсмотренная: вещи, находимые на хладных телах противников, полностью соответствуют их прижизненной амуниции. Ожидается около 80 разных типов неприятелей, каждый из которых будет иметь еще и несколько разновидностей.

Элегантно решена проблема уровня усталости (stamina), досаждавшая еще в Diablo 2 и прилежно скопированная некоторыми последователями. Разработчики предлагают некий симбиоз

Как всегда: файрбол, Египет, скелеты

Съемки в декорациях разрушенного Парфенона

Вот кого греки подряжали охранять винные погреба

магической и физической энергии, которая будет расходоваться как на бег и специальные удары, так и на реализацию спелов. Кроме того, особые сверхвозможности потребуют еще некоторого времени на перезарядку. В целом, такой подход кажется нам вполне удачным, хотя некоторых пользователей наверняка будет раздражать невозможность творить подряд одно бесконечное уберзаклинание.

Вообще же доступная информация об игре вызывает смешанные чувства: с одной стороны – кошмарное засилье стереотипов, с другой – очень приятная графика (с некоторой передозировкой bump). Амбиции и гигантомания разработчиков, однако, не знают границ – ролик завершает изображение исполинской пяты, грозящей раздавить надоедливого героя, как таракана. Это начинает казаться интересным, не находите?

Городской рынок – обязательная локация для любого уважающего себя клона Diablo

Кто еще хочет фото на память?

Вас здесь не стояло!

Распродажа в «Глобусе» под Майданом

Xbox 360

Dead Rising

Богдан Бондарь

Они проголодались

Когда Capcom заявляет о том, что она готовит новую игру о зомби, мы понимающе киваем и улыбаемся. А подсознание в это время услужливо предлагает нам образы строго засекреченной Umbrella Corporation, яростного вируса, Ракун-сити и даже Милы Йовович с шотганом наперевес.

Паспорт

Жанр survival horror
Разработчик Capcom
Издатель Capcom
Дата выхода 2006
Web-сайт нет

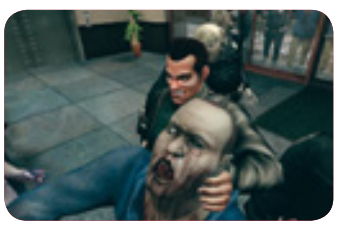
О разработчике

Capcom
Игры сериалы Mega Man, Resident Evil, Onimusha, Devil May Cry, Breath of Fire, Street Fighter
Web-сайт www.capcom.com
Capcom основана в 1983 г. За короткий срок она превратилась в одного из крупнейших в мире разработчиков, издателей и дистрибьюторов видеоигр. Штаб-квартира расположена в Японии, офисы компании находятся в США, Великобритании, Германии.

Однако в этот раз лукаво прищурившиеся японцы подложили большого поросенка доморощенным пророкам. Они разрабатывают совсем другую зомби-игру, Dead Rising, напоминающую скорее фильмы Джорджа Ромеро, в частности недавний римейк его Dawn of the Dead. Итак, произошло нечто страшное и ужасное: подавляющее большинство людей превратились в живых мертвецов и настойчиво изъявили желание полакомиться человечинкой.

Хомо сапиенс, раздосадованные поведением зомби, принялись искать себе достойное убежище. Таким, казалось бы, надежно защищенным местом для нашего протагониста, фоторепортера Фрэнка Уэста (Frank West), стал огромный торговый центр. Но по законам жанра упрямые зомби все-таки нашли лазейку внутрь, и теперь напуганный человек с фотокамерой должен будет как можно дольше оставаться неукушенным. Достижению этой благой и великой цели послужат разнообразные промтовары, в изобилии представленные на полках магазина. Разработчики заверяют, что в качестве оружия самообороны Фрэнк сможет использовать практически все, что попадется ему на глаза, – от бейсбольной биты и лопаты до бензопилы и газонокосилки.

Учитывая то, что игра разрабатывается для Xbox 360, мы хотели бы увидеть неповторимую, чудесную, потрясающую графику. Увы, наши надежды снова не оправдаются. Картинка ничем особым не выделяется, зато количество нечисти на квадратный метр помещения впечатляет. Зомби будут все прибывать и прибывать в течение игры – и вскоре перед Уэстом, вытянув руки, выстроятся в ряд несколько сотен полусгнивших трупов. Фрэнк с ухмылкой дернет шнур бензопилы и под оглушительный треск мотора, заливаемый фонтанами крови, двинется к выходу сквозь волнующееся море восставших мертвецов.



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

TOTAL OVERDOSE™

ПОТРЯСАЮЩЕ ДИНАМИЧНЫЙ, ЖЕСТКИЙ И ЦИНИЧНЫЙ ACTION В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ GTA

© 2005 SCi Games Ltd. Найменування і логотип Total Overdose є зареєстрованими торговими марками SCi Games Ltd. Гру розроблено компанією Deadline Games A/S. Найменування і логотип Deadline Games є торговими марками компанії Deadline Games A/S. Найменування і логотип Eidos є торговими марками компанії Eidos Plc.
© 2005 Nival Interactive. Усі права захищені.
© 2005 ЗАО «1С». Усі права захищені.

Смерть уродливым плюшевым собачкам!

А вот не надо по моей дороге ездить

Интересно, это запретят?

PC

Ragnarok Online 2

Георгий Чекан

Канализации Пронтеры

Похлопай ресничками online

Корейская компания Gravity избрала для себя довольно оригинальную бизнес-стратегию – выпустить Ragnarok Online и грести за него денежки, почивая на лаврах. Но не тут-то было.

Паспорт

Жанр MMORPG
Разработчик Gravity
Издатель Gravity
Дата выхода 2006
Web-сайт www.gravity.co.kr

Разработчики собирались выложить клиент Ragnarok Online в свободный доступ, продавать серверную часть и собирать плату за игру на своем шарде. Второй статьей доходов должны были стать сопутствующие товары: футболки, фигурки и мобильный контент. Так увидели мир JAVA-игры для Motorola: Ragnarok Merchant Simulator и более сложная Ragnarok Online Mobile.

Но пираты, как всегда, не дремлют. Продуманная система дала сбой – умельцы написали свою серверную часть к бесплатному официальному клиенту. И пошло-поехало: судебный процесс вокруг eAthena, взлом официального сервера...

Спасать компанию корейцы намерены рядом разработок, в том числе для консолей нового поколения. Ну и конечно, сиквелом Ragnarok.

При разработке RO2 Gravity учитывает недостатки оригинала. Это прежде всего устаревшая графика: теперь вместо спрайтовых персонажей – полное 3D. Также планируется обогатить гардероб – в первой части герои различались только головными уборами. Кроме того, обещают приятные мелочи вроде возможности шевелить пальцами и хлопать ресничками. Все эти новшества, по словам разработчиков, призваны превратить банальный hack`n`slash в полноценную RPG, ведь в первом Ragnarok никто отыгрышем не занимался.

Кроме «нового игрового процесса», корейцы добавят в свой продукт еще несколько интересных вещиц. Например, графический движок Unreal 2.x с доработанными Shader Model 3.0 и Normal Map HDR, а также поддержкой двухпроцессорных систем. Для полного комплекта не хватает только участия – и здесь ребята из Gravity не оплошали. Музыку к игре пишет великая Yoko Kanno, известная своими саундтреками к аниме. Мелодии Cowboy Bebop и Escaflowne – ее рук дело.

Перспективы второго Ragnarok Online выглядят более чем радужно. Непонятно только, каким образом игра будет распространяться: печальный опыт оригинального Ragnarok разработчики вряд ли забудут. Впрочем, Gravity всегда может перейти к использованию стандартной модели подписки – геймеры от этого не пострадают.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

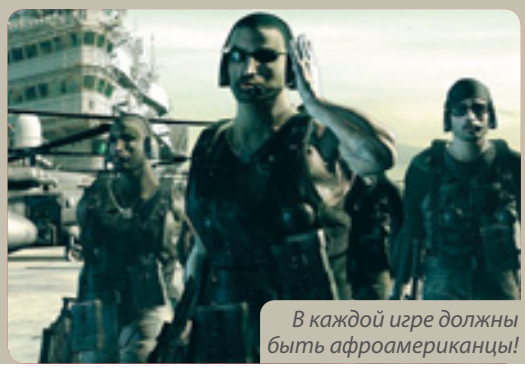
UFO

ВОЗМЕЗДИЕ

- Нова гра культової тактичної серії UFO.
- Управління командними базами і ресурсами.
- Тактичні битви в інтерактивному руйнованому середовищі.
- Розгалужене дерево технологій для дослідження та розробки нових видів озброєння.
- Удосконалена бойова система та радикально перероблені рольові елементи.

© 2005 Cenega Publishing s.r.o. Усі права захищені. Усі згадані наймонування належать їх законним власникам.
Гру розроблено компанією ALTAR Interactive.
© 2005 ЗАТ «1С». Усі права захищені.

Разработчики обещают реалистичность техники и оружия



В каждой игре должны быть афроамериканцы!

Здесь каждый второй – близнец С. Фишера

PC / Xbox / Xbox 360

DogTag

Игорь Брэйн

Спецназ – две стороны медали

Так сложилось, что аркадные шутеры на скорость реакции и умение быстро щелкать левой кнопкой мыши чрезвычайно популярны до сих пор. Diezel Power Studios решила сделать акцент на тактической составляющей. Что из этого может выйти?

Паспорт

Жанр тактический шутер
Разработчик Diezel Power Studios
Издатель Digital Jesters
Дата выхода май 2006
Web-сайт нет

О разработчике

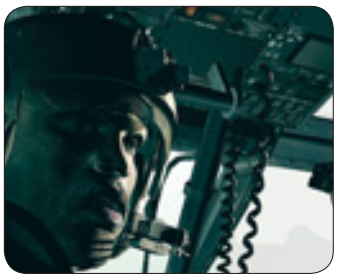
Diezel Power Studios
Игры нет
Web-сайт www.diezelpower.com
Diezel Power Studios – малоизвестная компания разработчиков, которая пытается пробиться на рынок компьютерных развлечений.

В результате смелого эксперимента мы получили DogTag – тактический шутер с огромными амбициями. На первый взгляд, завязка многообещающего проекта довольно банальна: где-то на просторах Африки пропали бойцы морской пехоты. Найти их поручается отряду специалистов высшего класса. Войдя в некий населенный пункт, наша команда из четырех человек встречает ожесточенное сопротивление. Подобная ситуация вам уже знакома, верно? Именно тут Diezel Power начинает раскрывать свои козыри. Противостоящая сторона – не банальные террористы или крестьяне с помповыми ружьями, а отлично экипированные и обученные бойцы спецназа, на поиски которых вы были направлены. Недавние друзья превращаются в непримиримых врагов, и задача меняется: нужно обезвредить дезертиров любыми средствами, будь то захват в плен или полное уничтожение. Причина странного поведения бывших соратников неизвестна: именно вокруг этой загадки и будет разворачиваться сюжет.

Игровая механика должна выглядеть следующим образом: под нашим управлением находятся 4 бойца, один из них – лидер группы. Очевидно, главным персонажем все же является командир, так как с его смертью игра заканчивается, но потеря всех подчиненных тоже практически равнозначна проигрышу – одному выжить будет невозможно. Нам обещают напарников, у которых могут сдать нервы (тогда они просто убегут), а также высокоразвитый AI, ничем не уступающий интеллекту бывалого тактика. Мы воюем с профессионалами, вы не забыли? В кооперативном режиме, по словам разработчиков, планируется «управление четырьмя спецназовцами и борьба с ботами», больше пока ничего не известно.

На немногочисленных скриншотах можно наблюдать качественное графическое оформление, вполне вероятно, появится «продвинутая» лицевая и скелетная анимация – разработчики сулят чуть ли не новую HTP. Нам остается надеяться на исполнение хотя бы половины задуманного, ведь качественный тактический шутер сейчас большая редкость, а ресурсы серий Rainbow Six и S.W.A.T. когда-нибудь да иссякнут...

Чем в бою могут помочь очки?



Что с лицом? Недостаток текстур или кожное заболевание?

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

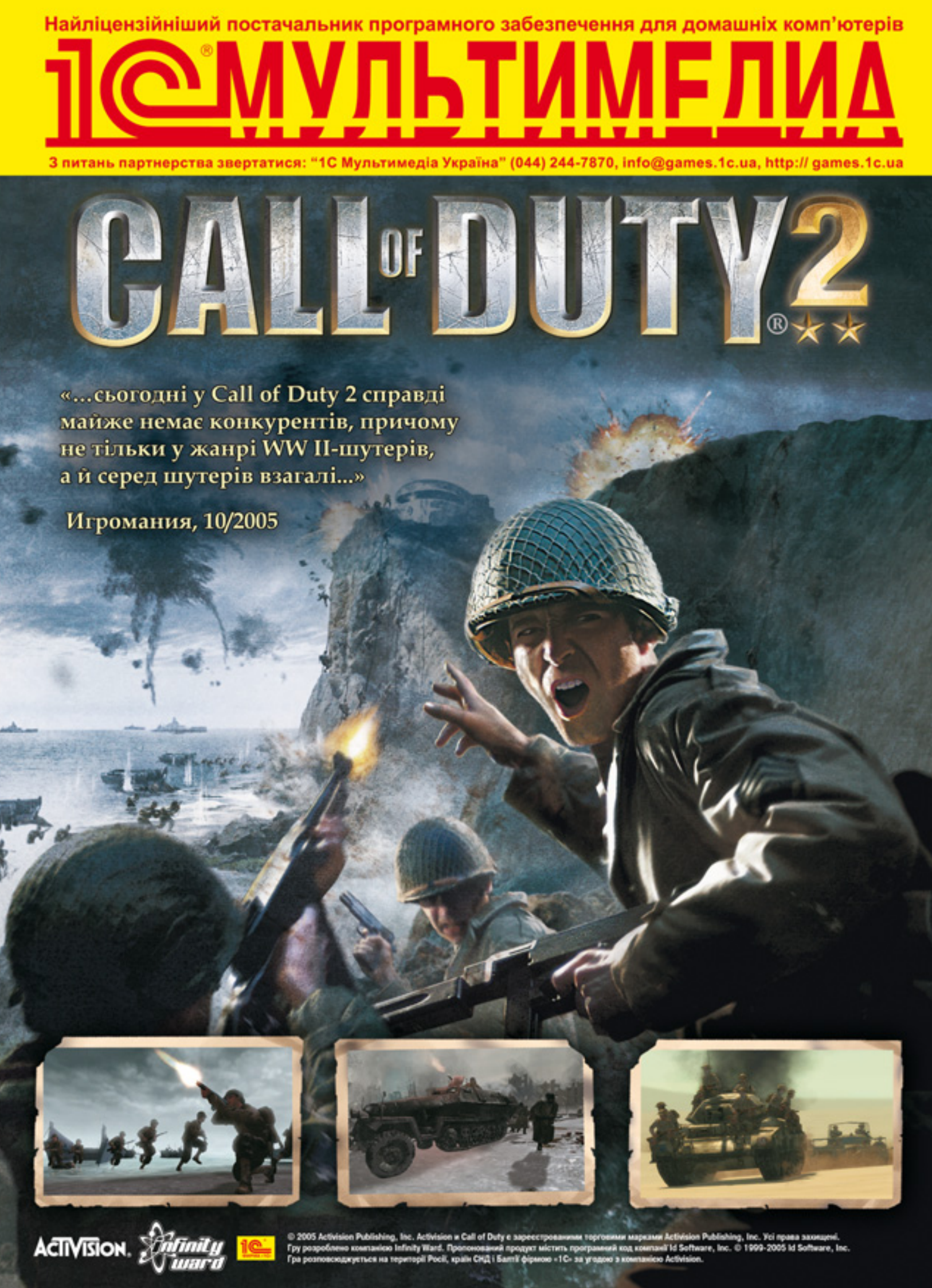
1С МУЛЬТИМЕДИА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

CALL OF DUTY 2

«...сьогодні у Call of Duty 2 справді майже немає конкурентів, причому не тільки у жанрі WW II-шутерів, а й серед шутерів взагалі...»

Игромания, 10/2005



ACTIVISION. Infinity ward

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision и Call of Duty є зареєстрованими торговими марками Activision Publishing, Inc. Усі права захищені. Гру розроблено компанією Infinity Ward. Продемонований продукт містить програмний код компанії Id Software, Inc. © 1999-2005 Id Software, Inc. Гра розповсюджується на території Росії, країн СНД і Балтії фірмою «1С» за угодою з компанією Activision.

Поди-ка сюда, милок. Я тебе сказку расскажу

«Да будет свет!» – сказал монтер и перерезал провода

PC

Incarnation

Олег Козак

Chosen One

Порядком поднадоели тяжелые и утомительные путешествия в разные уголки дальних миров, куда вновь и вновь зовут на помощь пострадавшие жители. Но нет же, разработчики в который раз повествуют о тяжелых буднях очередного избранного.

Паспорт

Жанр RPG
Разработчик Monte Cristo
Издатель Monte Cristo
Дата выхода 2006
Web-сайт нет данных

О разработчике

Monte Cristo
Игры Medieval Lords, Economic War (Political Tycoon), D-Day, Desert Rats vs. Africa Korps, 1944 Battle of the Bulge
Web-сайт www.montecristogames.com
Основана во Франции в 1995 г. На сегодняшний день Monte Cristo является авторитетным разработчиком стратегических игр. Последние вышедшие проекты в подавляющем большинстве повествовали о войнах различных эпох.

По неизвестным причинам древние боги выпустили первозданное зло, и война вспыхнула на некогда спокойных просторах Арклаша. В этой битве у нашего протеже традиционно появится выбор: приняв светлую сторону, изгнать нечисть с живописного континента или же, став адептом тьмы, ввергнуть мир в хаос и мрак.

Возможность играть за одного из четырех персонажей (каких именно, пока еще не известно) должна позволить проходить Incarnation несколько раз, ведь каждый из героев обладает уникальным древом магических и боевых умений. Заявленное разнообразие оружия и древних артефактов наверняка поможет в истреблении порождений зла.

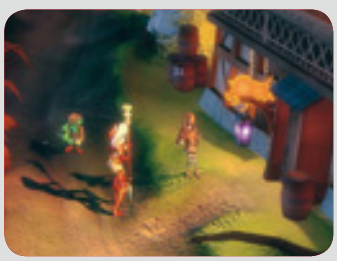
Уникальная боевая система Slash & Cast, по словам сотрудников Monte Cristo, позволит быстро выполнять нужные действия с минимальными затратами ценного времени. Схема работы ноу-хау пока, увы, не раскрывается. Как всегда, обещают выдать для исследования большой игровой мир, состоящий из пятнадцати разнообразных локаций. Нога избранного непременно ступит в сырые подземелья, мрачные руины, яркие города, зеленые леса или же пустыни. Их просторы, дабы не скучно было путешествовать, разработчики заселят полчищами врагов. А чтобы мы не шлялись по опасным местам в одиночку, нас предусмотрительно познакомят с пятнадцатью разными персонажами, которые жаждут набиться в друзья к герою.

Многопользовательский режим планируется в вариациях PvP, free play и cooperative. Последнюю, где игроки смогут объединить свои усилия и пробиваться к цели бок о бок, собираются реализовать особенно тщательно.

Осталось надеяться, что все обещания будут выполнены, и нам подарят нечто стоящее, а не стандартный клон приснопамятной Diablo. Ведь 2006 г. не за горами, не правда ли?

Опять попрошайки у дома развелись

Наше кунг-фу круче!



Таверна «Жареный Кабанчик»

Неужели боты действуют в команде?

В фанерных штанах и пластилиновом свитере…

Прятаться за колесами дилижанса? Неудачная идея

PC

Call of Juarez

Дмитрий Веселов

Злой, плохой. Хороших нет

Пустынные прерии, маленькие грязные города, где традиционно наибольшую прибыль получают гробовщики и оружейники. Встречайте: мир, который когда-то существовал за океаном.

Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Techland
Издатель нет данных
Дата выхода I квартал 2006
Web-сайт нет данных

О разработчике

Techland
Игры Chrome, Xpand Rally
Web-сайт www.techland.pl
Немолодой польский разработчик вышел в высшую лигу два года назад, выпустив футуристический шутер Chrome, собравший неплохие отзывы. Сейчас трудится над продолжением и готовит еще несколько интересных проектов.

После долгого отсутствия главный герой, Билли, возвращается на ферму своего приемного отца, но вместо домашнего очага находит только пепелище и трупы родных. На одной из уцелевших стен он замечает кровавую надпись «Call of Juarez». За чтением этих слов его застает брат приемного отца – Рей, по совместительству второй главный герой. Скоропалительно решив, что Билли виновен в гибели семейства, он собирается убить его.

И теперь первый убегает по прериям, пытаясь понять, что же означала та надпись. Второй, сгорая от жажды мести, преследует родича. Поиграть дадут за обоих. Рей – стрелок, проблемы решает силой, препятствия устраняет пинками. Билли предпочитает действовать тоньше, он ищет укрытия в тени, а в качестве оружия использует верный кнут.

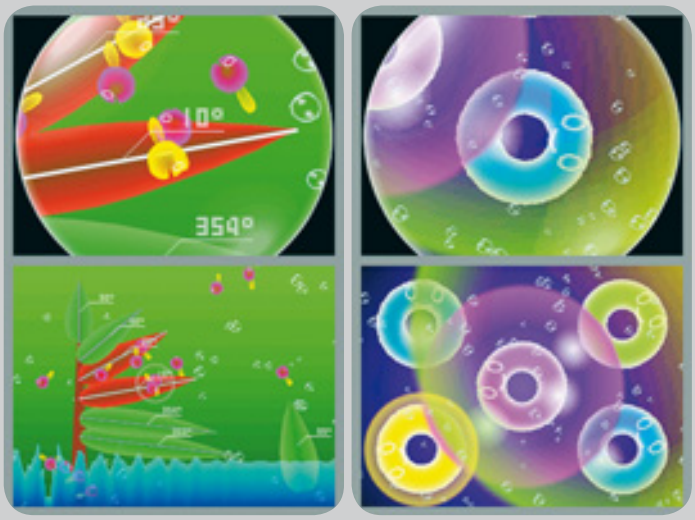
Видно, что сюжет приближается к шекспировскому по накалу страстей. В действе обещают езду на лошадях, бои и перестрелки, бары с борделями и, конечно, прославленные в спагетти-вестернах дуэли. Для последних разработана собственная система, требующая от игрока невероятной скорости реакции.

Помимо сюжета, создатели рьяно взялись за физическую модель. Кнут Билли станет своеобразным аналогом гравитационной пушки из Half-Life 2. В игре обещают задействовать физику газов. Представьте себе заброшенные шахты, заполненные взрывоопасным метаном. Огонь должен будет распространяться туда, куда дует ветер. Удобно для эффектного выкуривания противников.

Авторы утверждают, что выбрали тему Дикого Запада потому, что на рынке слишком много шутеров о войне 1939–1945 гг. С этим сложно не согласиться. Станет ли Call of Juarez для жанра вестернов тем, чем стала в свое время Medal of Honor для тематики Второй мировой, покажет релиз.

Крупный план, улыбнитесь… Нет, стрелять не буду

Облачка дыма аккуратно развешаны в воздухе



Nintendo DS

Варвара Марченко

ElectroPlankton

Блуждающая мелодия

Nintendo, явно не желая останавливаться на достигнутой популярности в геймерских кругах, свои последние проекты ориентирует на людей, которые не особо интересуются играми.

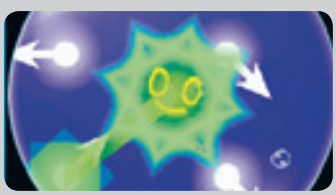
Называть проект игрой несколько некорректно – его отличает непривычное для нас отсутствие цели. Здесь нет ни правил, ни прохождения, ни спрятанных бонусов, нет и конца. Зато есть невероятный мир, наполненный звуками, движением и загадочными танцами маленьких живых существ. Общаясь с ними и управляя их действиями, мы создаем и изменяем микромир ElectroPlankton – именно так рождаются уникальные мелодии и музыкальные фрагменты. Итак, с легкой руки Nintendo консоль превращается в видеомузыкальный инструмент, а стилус – в смычок или дирижерскую палочку.

Нам подарят десять электропланктончиков, каждый с уникальным характером, поведением и голосом. Дотрагиваясь до смешных головастиков и управляя их движениями, мы сможем получить различные звуки и ноты. Примечательно, что, столкнувшись друг с другом или встретив на пути препятствие в виде листиков или водорослей, существа будут издавать новые сочетания звуков. Аккуратно всколыхнем воду, по поверхности которой расплылись одни планктоны, закрутим с определенной скоростью других, и непременно услышим нечто новое, ведь от наших действий напрямую зависят высота звука и его продолжительность. Некоторые планктоны даже смогут повторить голос игрока и добавить его в созданное музыкальное произведение.

Паспорт

Жанр музыкальный симулятор
Разработчик Nintendo
Издатель Nintendo
Дата выхода не объявлена
Web-сайт electroplankton.com

В Японии игра вышла еще в начале апреля, однако по непонятным причинам дата европейского релиза пока не объявлена. Но рано или поздно ElectroPlankton непременно подарит нам ощущение гармонии и умиротворенности.



PlayStation 2

Олег Овсиенко

Shadow Hearts: From the New World

Когда Ниро Вульф был маленьким…

…он тоже почти наверняка исследовал бездонные глубины городской канализации, боролся с чудовищами и многократно спасал наш несчастный мир.

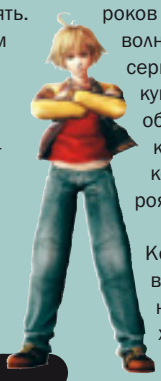
Во всяком случае, именно этим и собирается заниматься новый протагонист ролевой серии от Nautilus. Собственно, одной сменой главного героя дело не обойдется – осталось в прошлом (пятнадцать лет назад) и место действия Shadow Hearts. Теперь вместо старушки Европы нас ожидает Северо-Американский континент времен сухого закона и Великой депрессии.

Юный детектив Джонни Гарленд (Johnny Garland) потерял родителей, а заодно и память. Разобраться в собственном прошлом и настоящем ему помогут индейский шаман – девушка по имени Шенайя (Shaniah) – и группа преданных компаньонов.

Разработчики заявили о расширении аудитории Shadow Hearts: From the New World (ESRB-рейтинг первых двух игр был достаточно высок). В этот раз количество кровавых сцен уменьшится, что позволит привлечь игроков моложе 16 лет. Но не стоит волноваться, фирменный юмор серии обещают оставить без купюр. Ниндзя-американец, обученный в Бразилии, музыкант-Зорро, вампирша с комплексами – стеб над героями непременно продолжат.

Яой?

Главную фишку серии – Кольцо Правосудия – в боевой части не только оставят, но еще и доработают. И хотя графический движок не собираются менять, по японской версии заметно, что из него выжали максимум. Локации обещают быть захватывающими, анимация персонажей – плавной, а ролики – сравниться по качеству с творениями Square Enix.



Паспорт

Жанр jRPG
Разработчик Nautilus
Издатель Aruze/XSEED Games
Дата выхода I квартал 2006
Web-сайт shadowheartsnewworld.com

PC / PlayStation 2 / Xbox

Николай Корж

Just Cause

Зажигательный коктейль

Почетные плохиши острова Сан-Эсперито раздобыли оружие массового поражения и грозятся показать всему миру кузькину мать. Агент Родригес, разберитесь!

Игровой мир Just Cause растянут аж на 1225 квадратных миль и включает непролазные джунгли, непреодолимые горы, манящие пляжи, небольшие селенья и даже города. Разработчики божатся, что это великолепие не будет требовать подзагрузок. Территорию разрешат исследовать по земле, по воде и по воздуху, естественно, предварительно стоит обзавестись необходимой техникой (благо парк всевозможных транспортных средств обещают солидный). Нас ожидает полная свобода действий. Можно стать на сторону местных блюстителей порядка, наркоторговцев либо повстанцев или же просто любоваться пейзажами Сан-Эсперито в свое удовольствие. Выпрыгнуть с парашютом из летящего F-15, приземлиться на мчащийся грузовик, забраться в кабину, эффектно «отключить» водителя и занять его место – подобные трюки станут для нас рутиной. Игру уже успели окрестить миксом Grand Theft Auto и Far Cry.

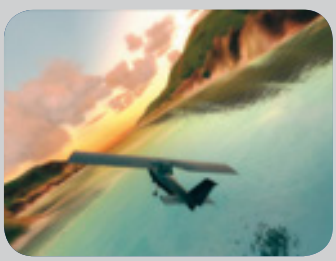
Собрав все стоящие идеи, появившиеся в жанре за последние годы, и разбавив их собственными задумками, ребята из Avalanche Studios собираются сделать небольшую революцию. Окажется ли

Паспорт

Жанр action
Разработчик Avalanche Studios
Издатель Eidos Interactive
Дата выхода IV квартал 2005
Web-сайт www.justcausegame.com

Just Cause настолько оригинальной, как ее расписывает трудолюбивая PR-служба, мы узнаем уже довольно скоро.

И в джунгли свозят...



...и полетать дадут

Конкурс для знатоков игр

EA GAMES · Gameplay всё о компьютерных и видеоиграх · СОФТПРОМ

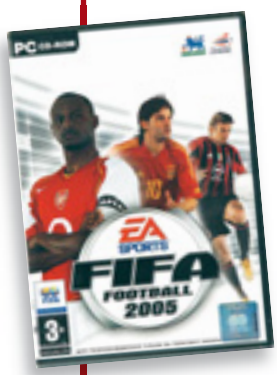
Думаешь, что разбираешься в играх? Уверен, что знаешь о них все?

Тогда прими участие в совместном конкурсе лучшего украинского журнала Gameplay и крупнейшего в мире издателя компьютерных и видеоигр Electronic Arts (представитель в Украине – компания «Софтпром»). Правильно ответь на пять вопросов и получи одну из пяти лицензионных игр от «Софтпрома» и Electronic Arts!

Вопросы

1. Battlefield 1942: World War II Anthology
Сколько пистолетов-пулеметов ППШ-41 было произведено в годы Второй мировой войны?

2. Need for Speed: Underground 2
Что означает термин «burnout»?



3. FIFA Football 2005
Назовите старейший футбольный клуб в мире и год его основания.

4. Command & Conquer: Generals Deluxe Edition
Когда появилось воинское звание «general»?

5. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
Как на языке Мордора звучит надпись на Кольце Всевластья?

Присылайте ответы с темой сообщения «Конкурс EA» электронной почтой по адресу editor@gameplay.com.ua до 20 декабря 2005 г. Не забудьте указать в письме свое имя, фамилию, отчество, а также точный почтовый адрес.

Crytek:

Знаменитая немецкая компания Crytek прославилась прошлогодним хитом Far Cry, который до сих пор является одним из самых красивых и технологичных FPS. Совсем недавно Crytek решилась открыть отделение в Украине. Что послужило тому причиной, нам рассказал исполнительный директор студии Фарук Йерли (Faruk Yerli).

Скажите, почему вы решили открыть офис в Киеве?

Когда мы впервые приехали в Киев в апреле этого года, то уже знали, что здесь, как и в целом по Украине, очень много хороших программистов и художников. В Восточной Европе делают отличную графику, применяют передовые технологии, однако пока местные специалисты не очень сильны в гейм-дизайне. Мы надеемся заполнить этот пробел, используя свой опыт.

Наша компания делает игры, ориентированные на международный рынок; Crytek не выпускает продукты, скажем, только для США, Европы или Японии. Мы стараемся учитывать вкусы геймеров, слушаем, что они говорят по поводу тех или иных игровых элементов. В наших проектах воплощаются решения, приемлемые для всех стран, как это было с Far Cry.

Вернемся к нашему визиту. Поначалу мы очень скептично относились к Восточной Европе – другой язык, другая культура. В Crytek работают сотрудники из более чем двадцати государств, в том числе и из Украины. Несмотря на то что они прекрасные специалисты, мы считаем неразумным заставлять их бросать свой дом и ехать за границу – опять же, чужая культура, и ведь далеко не все владеют иностранным языком на должном уровне. Мы хотим, чтобы эти люди были ближе к своим семьям, друзьям. Поэтому когда мы вернулись в Германию, то снова проанализировали ситуацию и решили, что Киев – определенно очень хороший город, где много профессионалов. И с ними просто общаться, чего нельзя сказать, например, о Нью-Йорке или Лондоне.

«Мы делаем ставку на фотореализм»

Мы также надеялись, что наши расходы здесь будут не слишком велики. Нас очень удивили высокие цены на аренду недвижимости. В конце концов, мы решили, что если поначалу и придется основательно потратиться, то в итоге мы все равно выиграем. И, что более важно, работникам не придется уезжать в другую страну.

В декабре планируется завершить формирование базовой команды в Киеве. Сперва она будет состоять из 30 человек, но в дальнейшем мы собираемся расширяться. Возможно, начнем здесь наш новый проект.

Не секрет, что руководители многих киевских игровых студий обеспокоены тем, что вы можете переманить ведущих специалистов, привлекая их высокой заработной платой.

Дело в том, что мы не собираемся устраивать конкурс зарплат в Киеве, а планируем придерживаться тех стандартов, которые уже сформировались в данной сфере. Директора могут не волноваться – им не придется сильно повышать оклад сотрудникам, чтобы те остались в их фирме. Возможно, позже мы поднимем зарплату некоторым специалистам, но для этого они должны проявить себя. Если человек придет к нам, как в европейскую компанию, и попросит высокую ставку, мы просто не возьмем его к себе. Однако мы не привыкли недооценивать своих сотрудников, каждый получает оклад в соответствии с его знаниями и навыками. Мы хотим, чтобы люди приходили к нам работать, а не гнались за большими деньгами.

Ваши графические стандарты выше, чем, скажем, у компаний, разрабатывающих игры в Украине. У нас пока никто не выпускал проекты с графикой такого уровня, как в Far Cry.

Видите ли, существуют вещи, которые удерживают людей в нашей компании. Прежде всего – большое желание работать. У нас нет посредственных художников. Конечно же, профессионалы не растут на деревьях. Поэтому если мы видим, что у человека есть способности, то делаем все возможное, чтобы в Crytek он получал новые знания и повышал свой профессиональный уровень.

Вы планируете обучать свой персонал, как это делает, например, Nikitova Games?

Да, но мы считаем, что Nikitova Games находится в более выгодном положении, так как там знают специфику местного рынка и лучше могут подобрать перспективных сотрудников. Конечно, если вы хотите иметь хорошего специалиста, нужно его сперва выучить, а потом предоставить ему рабочее место, чтобы он получил определенный опыт.

На что вы ориентируетесь при разработке своих проектов?

Наша компания делает ставку на фотореалистичную визуализацию, чего не скажешь о некоторых других студиях. Кроме того, мы не требуем, чтобы наши потенциальные сотрудники были профессионалами. Мы рассчитываем, что работники, которые придут в новый офис, многому научатся в Crytek.

В будущем мы собираемся выпускать продукты для разных платформ – не только для PC, но и для PS3 и Xbox 360. Нам очень интересно заниматься играми для консолей. Так как благодаря Far Cry наша компания стала достаточно известным разработчиком, это накладывает определенные обязательства по поддержке проектов.

Но ведь если вы планируете выпускать продукты под разные платформы, вам понадобится много программистов, чтобы делать игры и для PC, и для приставок?

Движок Far Engine 1.x, на котором создавалась Far Cry, поддерживает технологию DX9. Как бы мы ни улучшали игру, технология остается прежней. Все проекты используют DX9, и пока нет ничего лучше. Мы лишь усовершенствовали структуру движка в версии 1.3, а начиная с 1.33 изменили его архитектуру. А вот Cry Engine 2 позволяет нам легко портировать продукты на консоли PS3 и Xbox 360. Конечно, для этого понадобится больше людей, но ненамного. Мы также стремимся к увеличению количества полигонов в моделях, стараемся делать их более детализированными.

Создание высокополигональных моделей тоже требует большего количества сотрудников?

Да, но главное здесь – опыт.

Сейчас мы делаем ставку на AI, что стало ключевым фактором. Это позволяет проходить игру снова и снова. Хотя в Украине игры стоят дешевле, в других странах за них платят значительные суммы – $50 в США или €50 в Европе. За такие деньги потребители должны получить нечто больше, чем просто одноразовое развлечение на 5–10 часов.

Вы уже видели F.E.A.R. и Quake 4? Многие считают, что AI в F.E.A.R. является лучшим на сегодняшний день.

Да, я уже ознакомился с этими играми, и они мне понравились, но я считаю, что их нельзя сравнивать с Far Cry. Мы полагаем, что AI, контролируемый скриптами, не является полноценным. Персонажи, управляемые AI, обязаны не только реагировать на игрока, но и действовать сами. Сильная заскриптованность не позволяет в полной мере ощутить свободу. Персонажи должны передавать эмоции, чтобы вы могли предугадать их поступки.

Известно, что Far Cry – ваша первая игра. До этого вы сделали технодемо для видеокарт. Трудно ли было начинать работу в новой для себя сфере?

Многие считают, что компания, которая занимается технологическими разработками, не способна сделать хорошую игру. Мол, для подобных проектов технология не так важна. Мы же применили свои знания технологий для создания игры, благодаря чему получили графику более высокого уровня. Невозможно выпустить хороший продукт, делая ставку только на движок с качественной физикой. Графика тоже должна быть достойной. Хотя многие считают, что в данном случае графические технологии не являются ключевым моментом, мы думаем иначе – чем мощнее движок, тем меньше ограничений и тем больше возможностей для творчества. Надеемся, что наши следующие игры станут эталоном в сфере компьютерной графики. Мы делаем ставку именно на это.

К сожалению, сейчас мы не можем напечатать ничего из того, что господин Фарук рассказал о новых проектах компании Crytek. Но мы надеемся порадовать наших читателей эксклюзивной информацией в одном из следующих номеров.

Desert Eagle

Роман Лупашевский

На этот раз в рамках рубрики «Реализма.нет» мы рассмотрим игры в современных декорациях.

Пожалуй, самым ярким их представителем является любимец публики Counter-Strike, в особых представлениях не нуждающийся.

Маленький экскурс в историю. В середине 80-х годов на Фабрике грез сформировался стереотип героя – под два метра ростом, косая сажень в плечах, квадратная челюсть, двухнедельная небритость. И скажите, пожалуйста, какой пистолет лучше всего подойдет подобному верзиле? Правильно, большой! Beretta M92 FS или Glock в его огромной мускулистой лапе будут смотреться ущербно. Где же выход? И взгляд киноделов обратился в сторону спортивных пистолетов. Тяжелые «пушки» поистине гигантских калибров показались боссам Голливуда наиболее подходящими для создания образа супергероя. И с тех пор началось победное шествие hand gun. Итак, встречайте! Единственный и неповторимый Desert Eagle (В CS он фигурирует под названием Night Hawk .50 C)!

А теперь разберемся в том, что собой представляет Desert Eagle.

Он разработан для спортивной стрельбы и охоты. С 1996 г. Desert Eagle производится в США (до этого выпускался в Израиле). Первый такой пистолет проектировался под 9-миллиметровый патрон .375 Magnum. Позже были созданы более мощные модификации: .50 Action Express (12,7 мм), .440 Cor-Bon (11,18 мм). Существуют модели под патроны .41 Action Express, .44 Magnum, .40 Smith & Wesson или 9×19 Para.

Масса снаряженного	2000 г
Масса без патронов	1766–2050 г (зависит от модели)
Длина (общая)	269–273 мм
Длина ствола	152/254 мм
Темп стрельбы	20–30 выстрелов/мин
Магазин	7–9 патронов
Прицельная дальность стрельбы	200 м
Эффективная дальность	до 200 м

Ствол представлен в двух вариантах: 6 и 10" (152 и 254 мм соответственно), есть возможность установки оптического прицела.

Итак, DE предназначен для охоты на крупных зверей (медведи, лоси), а также для силуэтной стрельбы.

Теперь по пунктам разберем, почему же Desert Eagle нельзя использовать как боевой пистолет.

1. Надежность

Из-за очень мощных боеприпасов, по энергии сравнимых с пулеметными, механика DE должна иметь более прочную конструкцию, чем обычные пистолетные системы. С этой целью была принята схема, традиционная для большинства современных типов автоматического оружия с газоотводным механизмом. При такой конструкции часть пороховых газов во время выстрела отводится в специальную камеру под стволом, где они воздействуют на газовый поршень, толкая его назад. Поршень связан с затворной рамой, которая при движении назад отпирает затвор и откатывает его, выкидывает стреляную гильзу, на обратном пути захватывая новый патрон из магазина и досылая его в патронник (как в автомате Калашникова).

Именно за счет газоотводного механизма ствол пистолета имеет столь характерную трапециевидную форму спереди.

Из-за этого заклинивание патрона чревато полной разборкой пистолета. Процесс извлечения заклиненного патрона усложняется по причине его большого размера, а также значительного усилия, необходимого для оттягивания затвора, и т. д.

2. Масса

Масса DE, собранного под патрон .50 AE, достигает 2 кг. В тире при стендовой стрельбе такая масса позволяет контролировать отдачу, но в боевых условиях поднять, прицелиться и удержать его действительно трудно.

3. Отдача

Новичок, впервые взявший в руки «Пустынного Орла», опасливо косится на чудовище, предполагая сильную отдачу. Инструктор предупреждает об этом и просит держать пистолет двумя руками. Как следствие, человек готов к жесткому звуковому удару – и вот происходит выстрел! Руки отлетают к правому плечу, плечо толкает назад, разворачивая стрелявшего примерно на 90°, в глазах мелькают зайчики от почти метровой вспышки пламени из ствола, в ушах гул и звон. Типичная картина, когда из DE стреляет новичок. Теперь подумайте о целесообразности использования подобной «артсистемы» в боевых условиях.

Для простоты поясню: .50 AE на 40–45% мощнее, чем .44 Magnum. .440 Cor-Bon – еще более «убойный» тип патронов. Учтите, что .44 Magnum и так мощнее любого другого пистолетного патрона.

Также не способствует популяризации DE в армиях и цена боеприпасов: 20 штук .50 AE стоят $20–25, такое же количество .440 Cor-Bon – от $30 до $40. В то же время самые дорогие патроны 9 мм Parabellum обойдутся в $11 за два десятка, а армейские 9 мм НАТО – в $70–80 за 500 штук.

Итак, я, надеюсь, убедил вас, дорогие читатели, что целесообразность использования DE в армиях и спецподразделениях для самозащиты стремится к нулю. Уделом Desert Eagle остаются спортивная стрельба, кино, охота и гейм-индустрия. Тем не менее мы все равно будем любить его по-прежнему.

P.S. При подготовке статьи использованы материалы *world.guns.ru*.

Анкета читателя Gameplay

Видеокарта MSI GeForce NX7800GTX работает на частоте 430 MHz, имеет «на борту» 256 MB 1,2 GHz GDDR3 памяти, способна функционировать в SLI-режиме и поддерживает DX 9.0/SM 3.0 и OpenGL 2.0.

Уникальная технология D.O.P. (Dynamic Overclocking Performance) позволяет автоматически, без участия пользователя, повышать и понижать частоту в зависимости от загрузки, при этом отслеживая температуру, что обеспечивает одновременно высокую скорость и стабильность работы.

Видеокарта предоставлена представительством MSI в Украине.

Дорогие читатели!

Вы держите в руках декабрьский, последний в этом году, номер Gameplay. Мы приложили все усилия, чтобы сделать журнал максимально интересным и полезным для вас, и будем и в дальнейшем улучшать его внешний вид и содержание. Но и вы можете помочь нам усовершенствовать журнал, ответив на вопросы анкеты.

Кроме того, у вас есть шанс стать обладателем мощнейшей игровой видеокарты MSI GeForce NX7800GTX. Определять счастливчика мы собираемся в конце января.

1. **Фамилия, имя** .....
2. **Адрес** .....
3. **Контактный телефон** .....
4. **E-mail** .....
5. **Ваш возраст**
   - до 10 лет ☐
   - 11–13 лет ☐
   - 14–16 лет ☐
   - 17–20 лет ☐
   - 21–27 лет ☐
   - 28–40 лет ☐
   - старше 40 лет ☐
6. **Пол**
   - мужской ☐
   - женский ☐
7. **Место жительства**
   - Киев ☐
   - областной центр ☐
   - город областного подчинения ☐
   - другой населенный пункт ☐
8. **Род занятий**
   - учащийся ☐
   - студент ☐
   - трудящийся ☐
9. **Конфигурация Вашего компьютера**

   Процессор
   - до 1 GHz ☐
   - 1–2 GHz ☐
   - 2–3 GHz ☐
   - 3 GHz и выше ☐

   Память
   - до 256 MB ☐
   - до 512 MB ☐
   - до 1024 MB ☐
   - до 2048 MB ☐

   Видеокарта

   GeForce
   - 2/2MX/3Ti/4MX ☐
   - Ti4x00/FX5200–5600 ☐
   - FX5700–5800/6200 ☐
   - FX59x0/6600 ☐
   - 6800 ☐
   - 7800 ☐

   Radeon
   - 7x00 ☐
   - 8x00/9000–9250/X300 ☐
   - 9550/9600/X600/X1300 ☐
   - 9700/9800/X700/X1600 ☐
   - X800/X850 ☐
   - X1800 ☐
   - *другая* ☐

Анкета читателя Gameplay

DVD-привод
DVD-ROM ☐
пишущий DVD ☐
нет ☐
Дополнительные устройства (можно выбрать несколько пунктов)
геймпад ☐
джойстик ☐
руль ☐
Web-камера ☐
У меня нет компьютера ☐

10. Ваше домашнее подключение к Интернету
модем ☐
ADSL ☐
выделенная линия ☐
LAN ☐
у меня нет подключения к Интернету ☐

11. Есть ли у Вас приставка?
Да ☐
PlayStation 2 ☐
Xbox ☐
GameCube ☐
PSP ☐
DS ☐
GBA ☐
другая ☐
Нет, но собираюсь купить в будущем ☐
PlayStation 2 ☐
PlayStation 3 ☐
Xbox 360 ☐
Revolution ☐
PSP ☐
DS ☐
другую ☐
Нет, и покупать не буду ☐

12. Какие игровые жанры Вам нравятся?
action ☐
стратегии ☐
RPG ☐
симуляторы ☐
адвентюры ☐
спортивные игры ☐

13. Где Вы покупаете игры?
на раскладках в метро и на остановках ☐
на рынке ☐
в специализированных магазинах ☐
в супермаркетах ☐
заказываю через Интернет ☐
я не покупаю игр ☐

14. Сколько игр Вы в среднем покупаете за месяц?
1–2 ☐
3–6 ☐
7–10 ☐
10–20 ☐
больше 20 ☐
я не покупаю игр ☐

15. Посещаете ли Вы компьютерные клубы?
да ☐
нет ☐

16. Играете ли Вы в онлайн-игры?
да, в сетевые ☐
да, в MMOG ☐
нет ☐

17. Откуда Вы узнали о нашем журнале?
из рекламы ☐
из Интернета ☐
посоветовал друг ☐
увидел в продаже ☐

18. Купите ли Вы следующий номер Gameplay?
да ☐
только если там будут статьи, которые мне интересны ☐
нет ☐

19. Количество каких материалов в Gameplay, по Вашему мнению, следует увеличить?
новостей ☐
превью ☐
рецензий ☐
специальных материалов ☐

20. Вы считаете, что материалов о консольных играх должно быть
больше ☐
меньше ☐
не должно быть вовсе ☐
столько же, сколько сейчас ☐
полагаю, что надо убрать статьи о PC-играх ☐

21. Согласны ли Вы с нашими оценками игр?
почти всегда ☐
в основном да ☐
редко ☐
обычно нет ☐

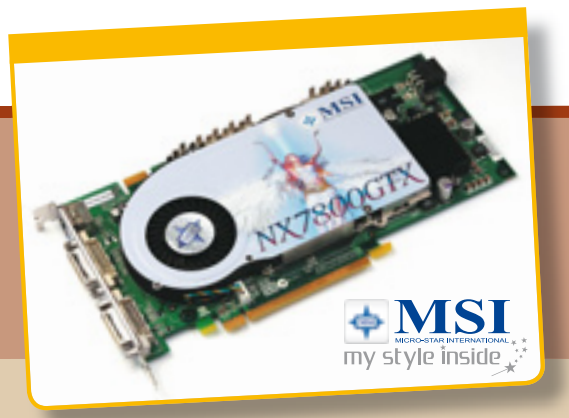
22. Чего должно быть больше на Gameplay-DVD?
демо-версий игр ☐
shareware-игр ☐
видеороликов ☐
модификаций ☐

23. Читаете ли Вы другие игровые издания?
да, украинские ☐
да, российские ☐
да, в Интернете ☐
нет ☐

24. Сколько человек читает Ваш экземпляр журнала?
только я ☐
2–3 ☐
4–6 ☐
7 и больше ☐

25. Влияют ли обзоры в игровой прессе и онлайн-изданиях на Ваше мнение об игре?
да, влияют ☐
нет, не влияют ☐
ориентируюсь на мнение друзей ☐

Заполненные анкеты присылайте, пожалуйста, до 20 декабря 2005 г. по адресу:
ITC Publishing
просп. Краснозвездный, 51
03110, Киев,
с пометкой «Анкета Gameplay»



Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны

F.E.A.R. с. 54

Каждый второй FPS обещает нам как минимум революционный искусственный интеллект. Но впервые мы можем с удовлетворением отметить: да, разработчики из Monolith свое слово сдержали. Что удивительно, остальные составляющие отличного шутера тоже на месте.

54 F.E.A.R.
58 Call of Duty 2
60 Age of Empires III
62 Civilization IV
64 Остров сокровищ
65 Вокруг света за 80 дней
66 Bet on Soldier
68 Black & White 2
70 Spartan: Total Warrior
71 The Suffering: Ties That Bind
72 Quake 4
74 Resident Evil 4
76 Michigan
78 EyeToy: Kinetic
80 The Warriors
82 Brothers in Arms: Earned in Blood
83 Heroes of the Pacific
84 Sly 3: Honor Among Thieves
85 Jak X: Combat Racing
85 Crash Tag Team Racing
86 Адреналин. Экстрим шоу
88 GT Legends
90 MotoGP 3: Ultimate Racing Technology
92 Star Wars Galaxies: Rage of The Wookies
93 Ragnarok Online
94 Serious Sam II
96 RPG Maker 3
97 Ragdoll Kung-Fu
98 Метро-2
98 Антикиллер
99 Rome: Total War – Barbarian Invasion
100 Shattered Union
101 DDR Extreme 2

Наши принципы

1. Мы играем в игры.
Наши авторы, перед тем как ставить оценку игре, проходят ее минимум на 70%. Если это хит – полностью.

2. Мы играем в готовые игры.
Мы не пишем рецензий по превью-коду – только по финальной версии, которую зачастую получаем раньше отправки на тиражирование.

3. Мы разбираемся в играх.
Наши авторы пишут только об играх тех жанров, которые они любят и хорошо знают.

4. Мы независимы.
На наши оценки не влияют ни разработчики, ни издатели игр.

5. Наш средний балл – 2,5.
В то время как у других изданий «средний шутер» – это 4/5, мы ставим средней игре среднюю оценку.

Civilization IV

Нужно обладать настоящим талантом, чтобы сделать самую лучшую пошаговую стратегию всех времен и народов еще интереснее. Сиду Мейеру это, вот уже в который раз, удалось.

с. 62

Дрожь и ужас

Соскучились по спорам фанатов? Большое противостояние шутеров снова с нами. Новаторский F.E.A.R. против классического Quake 4. Потрясающий искусственный интеллект против проверенного временем игрового процесса. Гордый супервоин-одиночка против космического десантника. Внимание, вопрос: что выберете вы?
Хотя вопрос глуп. Пока поклонники грызутся на форумах, перемывая косточки Monolith и Raven, нужно играть в обе!

PC

F.E.A.R.

Ярослав Сингаевский

Страх точка ком

F.E.A.R. ждали с благоговейным страхом. «Монолит» игровой индустрии готовил сверхъестественный коктейль из шутера и хоррора с добавлением мистических видений и страшной девочки в красном платьице. Рискнете попробовать?

Если вы еще не в курсе, сообщаем, что F.E.A.R. – это не что иное, как First Encounter Assault Recon. Специальное военное подразделение США, вступающее в дело, когда речь заходит о паранормальных явлениях. Ребятам, понятно, мало интересны призраки родственников или бытовые шалости зарвавшегося барабашки. А вот армия клонов под командованием некой таинственной личности – как раз их профиль.

Универсальные солдаты, так называемые Replica Soldiers, должны были стать венцом творения инженеров корпорации Armacham. Но Пакстон Феттел (Paxton Fettel) – человек-загадка, появившийся из ниоткуда, – путает все карты. Клоны, подвергшиеся его телепатическому воздействию, легко расправляются с охраной корпорации, захватывают ее центральный офис и несколько других важных объектов. Возникает угроза государственной безопасности.

На помощь армейским подразделениям, призванным разрешить конфликт, высылают оперативную группу F.E.A.R. План прост: найти и обезвредить Феттела, ведь без его команд клоны не более чем живые куклы. Местоположение противников отслеживается со спутника. Последний раз мятежный телепат со своими подчиненными был замечен на одной из городских станций очистки воды. Туда вы и направляетесь.

Начало игры удивляет почти полным отсутствием противников. Напарники из опергруппы тоже не спешат показываться на глаза, поэтому действовать приходится в гордом одиночестве. Вы неспешно исследуете уровни, испуганно шаря фонариком по темным углам и шарахаясь от каждого звука. F.E.A.R. была анонсирована как шутер с элементами хоррора. Можно сказать с уверенностью, что разработчики свое слово сдер-

Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Monolith Productions
Издатель Vivendi Universal
Web-сайт www.whatisfear.com
Возраст 17+

Оценка 5/5

Идея Паранормальный шутер от первого лица
Графика Завораживающая игра света и тени, великолепные эффекты, однако однообразный дизайн уровней
Звук Пугающий – как и положено в хоррорах. Редкие, но очень уместные музыкальные вставки
Игра Half-Life плюс The Ring

О разработчике

Monolith Productions
Игры Blood, Blood II: The Chosen, Shogo, N.O.L.F., N.O.L.F. 2, Aliens vs Predator 2, Contract JACK, Tron 2.0, The Matrix Online
Web-сайт www.lith.com
На удивление стабильная компания из Кирклэнда. Единственная, способная совладать с собственной технологией LithTech. А мировую славу завоевала для них обворожительная шпионка Кейт Арчер из феминистической бондианы No One Lives Forever.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Gameplay

жали. Пугать пытаются постоянно. Единственная в темном коридоре лампочка взрывается прямо над головой, HUD вдруг идет рябью статических помех, и откуда-то сверху прямиком в ваши объятия падает обезображенный труп.

Редкий современный ужастик обходится без страшной маленькой девочки с длинными волосами. В F.E.A.R. злой ребенок носит кроткое имя Альма (Alma), и, возможно, именно за ней охотится Пакстон Феттел. Зачем? Узнаете в финале. А пока Альма будет время от времени появляться перед вами, чтобы сразу же таинственно исчезнуть, оставив лишь далекий мелодичный смех. Все бы хорошо, но практически каждый ее визит вызывает странные видения. То мелькнет перед глазами чье-то перекошенное ужасом лицо, то вдруг окажетесь в узком коридоре, залитом кровью, или неожиданно все вокруг загорится, взлетит на воздух и вас вынесет из здания взрывной волной. Кстати, сам Феттел тоже не прочь поддразнить игрока или сделать пару туманных намеков. Действует он в лучших традициях легендарного G-man: возникает неожиданно и не дает даже малейшего шанса приблизиться к нему.

Конечно, людям искушенным большинство местных страшилок покажутся весьма предсказуемыми. Любители же динамичных перестрелок вынуждены будут перетерпеть первую треть игры, пока ужастик не превратится наконец в полноценный action. К сожалению, завязка вышла чересчур затянутой. Это серьезный недостаток, ведь первое впечатление зачастую самое важное. Советуем не делать поспешных выводов. Ритм игры стремительно нарастает. С определенного момента проклевывается пропавшая было сюжетная линия. Записи автоответчиков, считанные с лэптопов документы, общение с редкими NPC дают массу информации для размышлений. F.E.A.R. держит нас в постоянном напряжении. А первые несмелые стычки с противником – детский лепет по сравнению с бойней, которая начнется ближе к финалу.

Replica Soldiers не стесняются заранее предупреждать о своем приближении. Они громко переговариваются по рации, докладывают обстановку, сообщают о дальнейших

Нет, вот теперь давай полетаем

планах. Клоны всегда работают в команде, без лишней бравады. Несколько солдат занимают выгодные позиции, в то время как пара патрульных методично проверяет все закоулки. Обнаружив игрока, AI никогда не действует прямолинейно. Враги маневрируют, прикрывают друг друга, используют различные укрытия, стреляют из-за угла и вслепую, отступают, получив ранения. Когда вы долго задерживаетесь на одном месте, кидают гранаты. Они даже умеют притворяться убитыми, чтобы потом неожиданно подняться и выстрелить в спину, так что помните о контрольных в голову.

Чем больше противников, тем сложнее и интереснее воевать. Забудьте о лихих лобовых атаках. Шквал встречного огня сметет вас в одно мгновение. Не поможет даже Reflex – так здесь называется модный эффект замедления времени, вы физически не успеете отследить все перемещения врага. Остудите пыл и начинайте думать. Искусственный интеллект F.E.A.R. – один из лучших в жанре FPS на сегодняшний день.

Надо отметить, что типов противников в игре совсем немного, но вооружены они зачастую по-разному. Это надо учитывать и соответствующим образом менять тактику. Пусть арсенал невелик и довольно стандартен, зато характеристики пушек сбалансированы замечательно. Оружие приходится подбирать по обстоятельствам: с собой разрешено носить только три его вида плюс мины и несколько гранат. Ах да, ваш персонаж также обучен нескольким приемам рукопашного боя. Помимо обычной зуботычины, можно провести удар ногой в прыжке или выполнить подкат. Смотрится подобное кунг-фу эффектно, но в бою помогает не очень.

Игра создавалась на совершенно новом графическом движке. Его беспрецедентно высокие системные требования уже стали притчей во языцех. Ничего не поделаешь – за визуальную красоту приходится платить. Зато разработчики смогли вдоволь поэкспериментировать над светом (в том числе и динамическим). Собственная тень пугает порой не меньше, чем внезапное появление Альмы. Любая перестрелка в F.E.A.R. даст фору пиротехническому шоу. Сверкают вспышки выстрелов, сыплются искры рикошетов, летят ошметки штукатурки и куски перекрытий, все вокруг постепенно заволакивает пылью. И пусть последняя выполнена не ахти как, но со своей задачей справляется полностью – в ней не видно ни черта. Приходится стрелять наудачу и гадать, откуда появится противник. Замечательно выглядит переход в slo-mo: изменяются цвета и контраст, накладывается легкий blur, становятся видны траектории полета каждой пули. Другие эффекты не менее качественны. Например, искажение пространства при взрыве гранаты, «плаванье» картинки в потоках горячего воздуха или отражение луча фонарика в стеклах.

К слову, о фонарике. Вещь совершенно необходимая, ведь бóльшая часть уровней погружена во мрак.

Вот к чему приводят игры со спичками

Отчасти потому, что так, мол, страшнее. Отчасти – чтобы скрыть недостатки дизайна. Печально, но факт: декорации F.E.A.R. очень однообразны. В свое время за это долго ругали DOOM 3. Забудьте! Тут ситуация еще хуже. Невзрачные коридоры, похожие друг на друга как две капли воды офисные помещения, одинаково обставленные исследовательские лаборатории. Они все тянутся и тянутся, и не видно им ни конца ни края. Предметы интерьера часто повторяются. Везде чисто, если не считать луж крови и трупов. Потолок не залило, царапин на стенах нет, на полу – ни соринки. Глазу не за что зацепиться. Уникальных, запоминающихся локаций – раз-два и обчелся. Безусловно, с логической точки зрения такой минимализм вполне объясним: события-то разворачиваются в штаб-квартире военно-исследовательской корпорации. А что вы хотите от стандартных рабочих помещений? Но с другой стороны, игра – это не реальность: мы надеялись на что-то оригинальное. Увы.

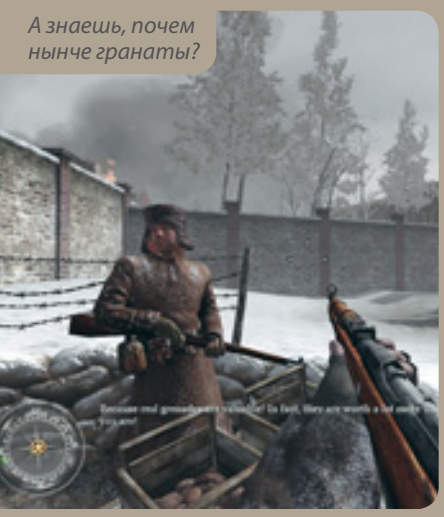
Раз речь пошла о недостатках, стоит высказать претензии касательно внешнего вида оружия. Не хватает какой-то художественной изюминки, из-за чего модели выглядят чересчур стандартно. Озадачивают также следы от попаданий. Пуля, выпущенная из маломощного пистолета, оставляет в стене дыру совершенно невероятных размеров. Есть небольшие проблемы со звуком. Иногда он проигрывается некорректно, особенно во время взаимодействия игрока с физическими объектами. Последних, надо сказать, здесь немного, поэтому несуразностей с ними не возникает. Разве что трупы иногда застревают в геометрии или закручиваются морскими узлами. Патч, исправляющий ряд технических просчетов, уже вышел.

Несмотря на некоторые спорные моменты, F.E.A.R. все же удалась. Monolith в очередной раз подтверждает свой высокий профессиональный уровень. И пусть вас не смущают «атмосферные», но скучноватые первые миссии. Не останавливайтесь, играйте дальше. Спустя какое-то время сами почувствуете, как скептицизм незаметно сходит на нет. Сюжет довольно интересен, а захватывающие перестрелки заставят забыть об однообразном дизайне локализаций. И обязательно попробуйте мультиплеер! Бодрит невероятно.

Иное мнение

Сергей Галёнкин

Не буду спорить, F.E.A.R., несомненно, лучший шутер этого года, не в последнюю очередь благодаря невероятному AI противников. Но вот пресловутые «элементы хоррора» ничего, кроме улыбки, не вызывают – после сериалов Silent Hill, Fatal Frame и Resident Evil игроков мертвой девочкой не испугать. А все эти переговоры и сообщения на автоответчиках отнюдь не способствуют внятному изложению сюжета.



А знаешь, почем нынче гранаты?

В Эль-Аламейне нынче жарко

К сожалению, активно поучаствовать в допросе не получится

Тренировочный лагерь

Кто переоборудовал храм в гостиницу?

PC

Call of Duty 2

Дмитрий Шишов

Skirmish

Выхода новой части наиболее удачной игры по мотивам Второй мировой войны Call of Duty ждали с нетерпением не только любители жанра, но и все поклонники динамичных шутеров.

Как и оригинал, Call of Duty 2 перенесет нас на полвека назад, где мы в составе союзнических войск будем сражаться против немецко-фашистских захватчиков. Игра разделена на советскую, британскую и американскую кампании. Каждая из них расскажет нам о судьбе рядового солдата одной из трех крупнейших армий. Мы начинаем игру в роли бойца стрелковой роты Василия Козлова, призванного защищать Отчизну, сражаясь с нацистами в заснеженных Москве и Сталинграде. Следующая, английская кампания пройдет в битвах с войсками генерала Роммеля на территории британских колоний в Северной Африке и закончится во Франции. Ну а американская часть игры начнется (кто бы сомневался) с высадки в Нормандии. Благо в этот раз мы не будем месить песок на французских пляжах, а станем взбираться на горный утес Pointe du Hoc. Сюда были посланы американские рейнджеры с заданием уничтожить батарею, расположенную на вершине скалы.

Надо отметить, что в Call of Duty 2, по сравнению с предыдущей частью, советской кампании уделено гораздо меньше внимания, да и с исторической достоверностью не все в порядке. Но оставим это на совести разработчиков, ведь мы-то с вами знаем, чьи войска первыми установили победный флаг на Рейхстаге. Во всем остальном претензий к составлению сюжета нет. Вступления в каждую из десяти миссий сопровождаются документальной хроникой тех времен. В этих роликах показывают не только историю предстоящих сражений, но и поставленные перед нами цели.

Геймплей во многом был переработан, в основном благодаря новому игровому движку. Помимо измененного AI (как противников, так и союзников), мы получили гораздо больше пространства для ведения боевых действий. «Коридорность» оригинальной Call of Duty канула в Лету, и теперь мы вольны подбираться к намеченной цели различными путями. Однако это не значит, что мы сможем запросто разгуливать по улицам Сталинграда или уйти в пустыню к бедуинам. Игра довольно непринужденно ведет нас за ручку от точки до точки, создавая иллюзию свободы всеми возможными способами, включая многоуровневость районов и различные варианты завершения миссий. А постоянно находящиеся рядом товарищи по оружию и кажущиеся бесконечными враги создают ощущение, что мы всего лишь маленький винтик в этой огромной военной махине.

Но основное изменение, коснувшееся геймплея, лежит далеко от технических характеристик и сюжетных линий игры. В Call of Duty 2 не существует показателя здоровья персонажа. Теперь нам не надо метаться по полю боя в поисках аптечек первой помощи. Каждый раз, когда мы получаем повреждения, изображение насыщается красным цветом, а дыхание и движения затрудняются. Таким образом, попадая под вражеский обстрел, мы имеем некий «запас прочности», который позволяет уйти из зоны поражения и перевести дух для того, чтобы снова броситься в бой. Ну а если вам повезло заслужить звание героя только посмертно, то игра так быстро перезагрузится, что вы даже вряд ли успеете прочитать высказывания великих философов на экране ожидания. Такой отход от сложившихся традиций FPS прекрасно работает в Call of Duty 2, когда у игрока иногда нет возможности в окружающем хаосе распознать своего и чужого, не говоря уже о времени, потраченном на поиски перевязочного материала и медикаментов. Кроме того, нам не надо больше сохранятся самим – игра делает это за нас с завидной регулярностью, услужливо сообщая об этом каждый раз.

Графика благодаря улучшенному движку стала очень детализированной и насыщенной эффектами. Очень много внимания уделено анимации и прорисовке персонажей, а также качеству отображения дыма и освещения. Дизайн уровней вполне соответствует атмосфере боевых действий и создает должную обстановку. Работа над звуком заслуживает не просто похвалы, а отдельной премии на вручении годовых наград. Грохот взрывов, свист пуль, эхо далекой битвы, десятки голосов, сопровождающие вас в бою, оставят неизгладимое впечатление и будут очень помогать в прохождении.

Иными словами, продолжение лучшей игры о Второй мировой получилось таким же удачным, как и оригинал два года назад. Но избитость темы оказывает определенное влияние на общее впечатление от Call of Duty 2. Масштабность и динамика действа уже не поражают, а некоторые нюансы тематики приелись до зубовного скрежета. И тем не менее все поклонники предыдущей части и желающие поиграть в отличный исторический шутер просто обязаны добавить экземпляр Call of Duty 2 к своей коллекции.

Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Infinity Ward
Издатель Activision
Издатель в Украине/ локализатор «1С»
Web-сайт www.callofduty2.com
Возраст 13+

Оценка 4/5

Идея Шутер по мотивам Второй мировой
Графика Качественная и хорошо проработанная
Звук На высоте
Игра Если не учитывать приевшийся сюжет, то игру можно назвать отличным шутером

О разработчике

Infinity Ward
Игры серия Call of Duty
Web-сайт www.infinityward.com

Студия Infinity Ward была основана командой, работавшей над Medal of Honor Allied Assault, и состояла из 22 человек. Их первый самостоятельный проект Call of Duty в 2003 г. заслужил невероятное количество наград.

В Сталинграде не осталось ни одного целого дома...

Из-за острова на стрежень...

Гости пришли без предупреждения

Пока враги атакуют одну стену, мы в лучших традициях строим за ней другую

PC

Age of Empires III

Михаил Зинченко

Кто тут в цари крайний? Никого?

Джунгли выгодно отличаются от тайги наличием царя зверей. Очень редко, обычно в сезон дождей, он выходит порычать на поляну, и все понимают, почему его зовут царем. Говорите, величество лишился зубов и немного хромает? А других нет.

Пока одни разработчики пытаются найти все новые и новые пути к сердцу игрока, другие год за годом полируют до блеска полюбившуюся многим идею. Однако раз за разом возникает ощущение незавершенности этого эпического монумента.

Серия Age of Empires известна практически любому, кто хоть раз слышал аббревиатуру RTS. Именно с нее многие начинали знакомство с жанром. Прошло добрых шесть лет после выхода второй части. Вы надеялись, что с тех пор что-то изменилось? Никак нет, не считая графической составляющей и незначительных модификаций, перед нами все тот же игровой процесс старой школы. Хорошо это или плохо – каждый может решить самостоятельно.

Age of Empires III подхватывает знамя на том этапе, где сложила полномочия «Эпоха королей». На протяжении трех частей мы следим за судьбами поколений пионеров едва открытой Америки, участвуем во всевозможных локальных конфликтах. Понятное дело, не обошлось без Большого Заговора™ мистической организации Circle, борющейся чуть ли не за власть над миром. В сюжете и ждет нас первый подводный камень. Если кампания второй части Age of Empires в какой-то мере претендовала на историчность, иногда вызывая весьма бурные эмоции (одно сказание о Саладине чего стоило), то сейчас мы имеем дело с мыльной оперой. Место великих деятелей прошлого заняли актеры второго плана, а эпохальные баталии сменились постройкой домиков в индейских поселениях и прокладыванием железных дорог.

Чего у игры не отнять, так это графической составляющей. Действительно, картинка на экране вызывает лишь положительные эмоции. Красочное, сочное изображение, уйма игровой анимации, пасторальные пейзажи и потрясающее, свойственное, наверное, только Ensemble Studios, внимание к деталям. Ловишь себя на том, что все глобальные стратегические замыслы напрочь забыты и ты просто любуешься картинкой. Благодаря грамотной режиссуре скриптовых вставок мы получили замечательные ракурсы. К сожалению, добиться их самостоятельно ну никак не получается из-за ограниченных возможностей перемещения камеры.

Наиболее существенным дополнением игрового процесса стал ролевой элемент. Да-да, мода на RPG в RTS добралась и до Age of Empires III. Однако те, кто обычно выступает в роли подопытных зверьков для выращивания идеального героя, здесь весьма хрупки и требуют нежного обращения. Любого персонажа с легкостью отправит на тот свет разъезд завалящих уланов, заставляя не только бедолагу, но и нас самих в сотый раз сообщать жестокому миру о том, что «каждый миг жизни – агония». Интересно, что RPG-параметрами здесь наделили город в Европе. В отличие от пресловутого домика в деревне он приносит реальную пользу, радуя поселенцев регулярными дарами. А по достижении столицей нового уровня возрастает ассортимент подарков от имени Санта-Клауса для нашей маленькой колонии. Кроме того, по мере взросления родительский город можно украшать, в результате создав вполне очаровательного тамагочи.

Собственно стратегия оставляет достаточно неоднозначное впечатление. С одной стороны, наблюдается весьма достойный баланс восьми игровых наций (разумеется, включая русских с их вездесущими многочисленными и дешевыми «стрельцами» и «казаками»). С другой – нас как будто возвращают на годы назад: налицо классические гонка вооружений и добыча ресурсов. Ну а после все перерастает в развеселое рубилово, поскольку при столкновении любых армий контролировать дальнейшее течение боя практически нереально.

В целом однопользовательская часть сравнительно невелика. Для ее завершения вам с лихвой хватит двадцати с небольшим часов. Однако сложность кампании значительно варьируется даже при одинаковых настройках. Поэтому если вам трудно преодолеть какой-либо из этапов, не расстраивайтесь: для каждого из них разрешается установить свой уровень сложности.

Посетовать можно на нехватку настраиваемых горячих клавиш, локальные проблески скудоумия у искусственного интеллекта и многие подобные мелочи, однако мы уверены – в ближайших патчах ситуация изменится в лучшую сторону. Тем более что играть в Age of Empires III с живыми противниками действительно весьма и весьма интересно.

Вы спросите, почему оценка данной игры сравнительно мала при столь значительном перечне достоинств? Мы могли простить Age of Empires III любые недостатки, кроме одного – превращения из драмы в мелодраму. К сожалению, именно это и произошло. Такие вот короли, такие эпохи.

Паспорт

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Ensemble Studios
Издатель Microsoft
Издатель в Украине «1С»
Web-сайт www.ageofempires3.com
Возраст 12+

Оценка 3,5/5

Идея Попытка скрестить Age of Empires и Colonization
Графика На голову выше большинства аналогов
Звук Грамотно и в меру эпично
Игра За много лет ничего не изменилось. Все та же Age of Empires, но в новых декорациях

О разработчике

Ensemble Studios
Игры Age of Empires, Age of Empires II, Age of Mythology + аддоны
Web-сайт www.ensemblestudios.com

За добрый десяток лет Ensemble Studios создала лишь четыре игровых проекта (не принимая во внимание аддоны к оным). А если присмотреться повнимательнее, то окажется, что вся линейка – продукт эволюции одной-единственной игры. Любимой миллионами.

Декорации для фильма «Прибытие поезда»

Развитая транспортная система – залог процветания государства

УЧЕБНИК ИСТОРИИ

Хотя Civilization создавалась как развлекательный, а не обучающий продукт, многие преподаватели в школах и университетах Великобритании и США использовали третью часть в качестве наглядного пособия по истории. Как говорит доктор наук Рекс Мартин, «на примере игры студенты могут своими глазами увидеть, какие проблемы стояли перед нациями на разных этапах истории». Причем поскольку обучающиеся сами выбирают, как развивать собственную виртуальную державу, они могут оценить последствия принятых ими решений.

В таком режиме легче всего оценить общее положение дел

PC

Sid Meier's Civilization IV

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Gameplay

Паспорт

Жанр пошаговая стратегия
Разработчик Firaxis Games
Издатель 2K Games
Web-сайт www.civilization4.com
Возраст 10+

Оценка 5/5

Идея Единственная действительно глобальная стратегия
Графика Полное 3D. Если вас это волнует
Звук Прекрасный саундтрек, замечательная озвучка
Игра Идеал

О разработчике

Firaxis Games
Игры серия Sid Meier's Civilization, Sid Meier's Pirates!, Sid Meier's Sim Golf
Web-сайт www.firaxis.com

Два неразлучных друга, Сид Мейер и Джефф Бриджес, основали собственную студию после закрытия Microprose, издававшей все их предыдущие игры. Удивительно, но Firaxis удается делать только такие проекты, которые нравятся самим разработчикам, и при этом оставаться вполне успешной компанией.

Сергей Галёнкин

Еще один ход

Краткое вступление для тех из наших читателей, кто не знает, что такое Civilization: на дворе XXI век, Советский Союз распался, Алла Пугачева вышла замуж, Горбачев снялся в рекламе Pizza Hut, а красные галстуки больше не в моде.

Если серьезно, то геймерам, любящим TBS, но незнакомым с «Цивилизацией», следует немедля бежать в ближайший магазин, а поклонники творчества Сида Мейера игру и так уже купили. Перед нами один из тех случаев, когда нет смысла описывать преимущества и недостатки, сравнивать с конкурентами и оценивать вклад проекта в развитие жанра. Давайте просто поговорим о том, что же еще усовершенствовали в этой и без того лучшей в мире стратегической игре.

Начнем с самого главного. Больше нет единой веры: за души прихожан борются несколько мировых религий – от иудаизма и ислама до конфуцианства. Как и в реальной жизни, они не закреплены за каким-то государством: зародившись в собственном святом городе, каждое учение распространяется дальше, игнорируя границы и преграды. В ваших силах только убеждать своих и чужих граждан присоединиться к одной из конфессий: в начале игры единая религия дает ощутимые преимущества, хотя по мере развития цивилизации благоразумнее все-таки превратить страну в мультикультурную державу.

Система стиля правления кардинально переработана. Вместо банальных феодализма, коммунизма и демократии игроку предлагается самостоятельно сконструировать политический строй, смешав в необходимых пропорциях различные ингредиенты – civics. Как вам понравится, к примеру, такой коктейль: «Свобода слова» + «Свобода вероисповедания» + «Рабство» + «Династическое правление» + «Общественная собственность»? Каждый из «цивиков» имеет свои преимущества и недостатки, поэтому есть смысл активно менять государственный строй, подстраиваясь под обстоятельства: запрещать выборы в военное время или устанавливать единую национальную религию на раннем этапе развития. Кстати, самый забавный из них – «Эмансипация». Никаких бонусов он не дает вообще. Но зато во всех остальных странах, лишенных радости равноправия полов, резко повышается количество недовольных граждан. Мол, чем мы хуже?

Как утверждают разработчики, главной их целью при создании Civilization IV было свести микроменеджмент до минимума. С радостью констатируем, что им это вполне удалось, причем без какого-либо ущерба для игровой механики. Всего-то увеличили количество ходов для рабочих вдвое (чтобы можно было одновременно отдать приказ о перемещении и постройке), усовершенствовали автоматизированное управление, кардинально переделали интерфейс. Бьюсь об заклад, вы не будете заглядывать в информационное окно каждого города: все данные удобно представлены на общей карте, да и руководить возведением зданий можно там же, с помощью заимствованного у RTS механизма.

Помните прием с постройкой дворцов во всех небольших городах с последующей их заменой на что-нибудь более полезное? Забудьте. Отмена приведет лишь к денежной компенсации. Зато теперь можно безбоязненно переключать производство со, скажем, Висячих садов на так необходимых именно сейчас лучников – после завершения работ подчиненные продолжат строительство чуда света (с момента, на котором они его оставили). Более того, вы вольны отдавать приказы сразу нескольким городам, так что в случае интервенции сможете перевести экономику на военные рельсы буквально в три щелчка мышью.

Civilization IV стала ощутимо быстрее. Теперь имеется три режима скорости, причем если выбрать самый быстрый из них и маленькую дуэльную карту, вполне реально пройти путь от каменных топоров до космических кораблей менее чем за час. А эпическая партия может занять недели и даже месяцы. Firaxis не требует от нас подстраиваться под игру – вместо этого игра подстраивается под нас. Любите воевать? Включите режим постоянной войны, и в вашем мире сражения не закончатся никогда. Надоело? Создайте новую партию и запретите любые вооруженные конфликты, соревнуясь с другими державами исключительно в культурной, научной и экономической сферах. Уйма настроек делают каждую игру уникальной.

Местный AI дьявольски умен. Лидеры дружественных государств не только больше не достают предложениями поменять секрет производства компьютеров на технологию обжига горшков, они еще и научились хитрить. Несколько раз у меня возникала ситуация: войска соседнего государства демонстративно концентрировались в одном районе, чтобы отвлечь мое внимание от массивной высадки десанта в другом. Враги не гнушаются специально развивать культуру и науку в приграничных городах, чтобы убедить наших граждан отвергнуть наше мудрое правление и перебежать на их сторону. Это, кстати, сделало тактику небольших экспандов на чужих континентах практически бессмысленной – противник успеет ассимилировать ваших поселенцев раньше, чем вы обеспечите им нормальные условия для существования на новом месте.

Война в «Цивилизации» для меня всегда была последним средством разрешения споров. Но история жестока, так что вряд ли вам удастся обойтись переговорами – когда молчат дипломаты, говорят пушки. И эта часть игры стала еще более продуманной. Наконец-то нам разрешили объединять войска в группы! А при наборе опыта мы можем выбрать специализацию для подразделения: от умения лучше оборонять города до способности лечить союзников и наносить больше повреждений определенным типам юнитов. Исчез и самый знаменитый недостаток серии: воины с каменными топорами теперь не имеют шансов победить в бою танковую дивизию.

Сид Мейер не был бы Сидом Мейером, если бы не внес в Civilization IV миллион с хвостиком небольших, но важных изменений. Вот лишь некоторые из них: недовольные жители просто отказываются работать, а не занимаются вандализмом; уровень вашего (или неприятельского) контроля за определенной территорией теперь указывается при наведении на нее курсора; места, удобные для основания новых городов, автоматически подсвечиваются на карте при выборе поселенца; ООН не только позволяет достичь дипломатической победы, но и помогает добиться заметного прогресса во всем мире – от повсеместного введения свободы слова до запрета на постройку атомного оружия.

Ах да, если кто не заметил по скриншотам, сообщаю: игра стала полностью трехмерной. Вы можете приближать камеру, рассматривать каждого воина вблизи и изучать планету из космоса. И это, пожалуй, самое незначительное из новшеств четвертой части.

Мне не нравятся ваши джунгли!

Сейчас, должно быть, будут убивать…

PC

Остров сокровищ

Алексей Пасак

Пиастры, пиастры!

Думаю, не ошибусь, если скажу, что словосочетание «Остров сокровищ» у большинства людей ассоциируется не только с романом Роберта Стивенсона, но и со всеми любимым мультфильмом.

Паспорт

Жанр детская адвентюра/платформер
Разработчик Action Forms
Издатель «1С»
Web-сайт нет данных
Возраст 3+

Оценка 3,5/5

Идея Приключения со знакомыми персонажами известного мультфильма
Графика Симпатичные и узнаваемые дизайны
Звук Отличная работа актеров по озвучиванию
Игра Неплохая детская адвентюра. Жаль, что такая короткая

Даже удивительно, почему разработчики не освоили такой благодатный сеттинг раньше. Сюжет игры начинается аккурат после завершения анимационной истории. Только отчалившую от берегов острова «Эспаньолу» захватывают пираты, и юнге Джиму Хокинсу ничего не остается, как отправиться спасать командный состав. Вызволять соратников придется на море (точнее, на корабле) и на суше (возвращаясь в форт на острове). Доступный туториал объяснит нам азы управления и нюансы боевой системы, которые осваиваются буквально за пару минут.

Задники были специально для игры нарисованы художником Радной Сахалтуевым. Его кисти принадлежат и все мультипликационные персонажи. Над озвучиванием работала та же команда профессионалов украинской мультипликации и шоу-бизнеса: Давид Черкасский, Евгений Паперный, Виктор Андриенко, Василий Бендес, Алексей Колган. Так что услышанные реплики заставляют нас

Хук справа

расплыться в широкой улыбке. Неповторимые интонации классических цитат в духе «ребята, вы слишком много курите» или «ха-ха, Джим, мой мальчик» настраивают на самый позитивный лад.

Игру стоит отнести скорее к платформерам, чем к классическим адвентюрам. Тут и акцент на action-составляющую, и перемещение по различным кочкам-кувшинкам с риском свалиться в холодную реку, и «линейка жизни», совсем не присущая квестам. Имеется даже stealth-элемент – в некоторые моменты нужно незамеченным проскользнуть мимо пиратов. Головоломок в игре немного, да и те на особую сложность не претендуют. Больше переживаний вызывает точность перемещения Джима по лианам или аккуратность уклонения от ударов врагов.

Хочется поздравить Action Forms с удачным дебютом в новом для ребят жанре и посетовать на очень уж небольшую длительность игры (проходится буквально за пару часов). Хорошо бы увидеть продолжение приключений. И не обязательно с пометкой «Для детей».

А раньше я ходил на «Титанике»

Лежите, лежите...

Grand Theft Auto: San Francisco

PC

80 Days / Вокруг света за 80 дней

Анна Зинченко

Нет, это не Рио-де-Жанейро

Разработчикам стоит запомнить, что based on и inspired by – это две большие разницы. Ведь только последнее оправдывает то, что в игре из героев Жюля Верна во плоти присутствует, пожалуй, лишь слон.

Паспорт

Жанр адвентюра
Разработчик Frogwares
Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Web-сайт frogwares.com/80days
Возраст 13+

Оценка 3/5

Идея Попытка убедить нас, что stealth, гоночки и мини-игры совершат революцию в жанре
Графика Славные дизайны, аккуратные текстуры. Некоторые зоны действительно красивы
Звук Присутствует
Игра Достаточно приятная адвентюра

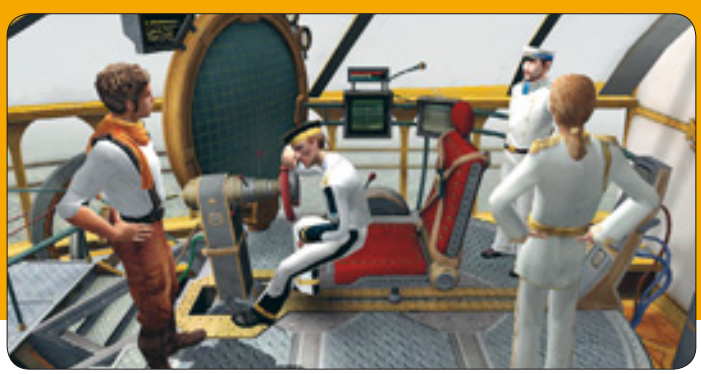
История славного британского юноши Оливера, поразительно похожего на нахального янки, рассказана с выдумкой. Фантазия разработчиков преподнесла и ватагу сумасшедших шотландцев, одержимых идеей окилтовывания всех и вся, и чернокожего агента ЦРУ, и падкую на молоденьких престарелую русскую княгиню, и почти вампира. Не подарила она главного – интриги. Игровой процесс напоминает школьную задачку с перемещением из пункта А в Б. Свобода выбора транспортных средств – иллюзия, задания в пути – способ скоротать время до следующего поезда (дирижабля, корабля).

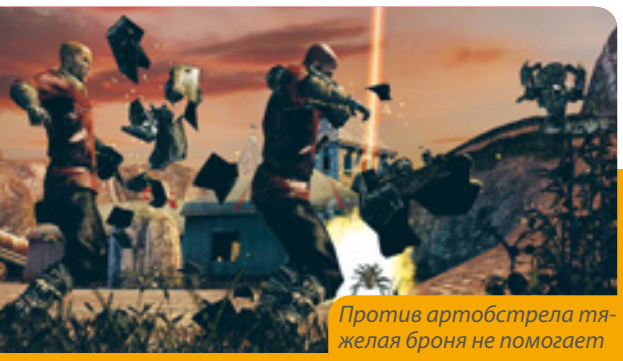
Но признаем, в результате получается неплохо. Головоломки в большинстве своем логичны (а подчас даже интересны), поездки на матрасах-самолетах забавны, а квесты (помыть слона или обшить шотландкой дирижабль) заставляют широко улыбнуться. Несколько раздражает притянутый за уши stealth и предложения «развезти по городу десять красивых фонариков» или «впарить тетям пять шикарных килтов», но это вкусовое.

Совершенно непонятна поразительная безжизненность локаций. Вроде все на месте, и текстуры почти аутентичные, и полигонов на жителей не пожалели, и двигаются они вполне адекватно (пусть и по заранее утвержденному маршруту). Но воспринимается это великолепие именно как «локация Каир» или «локация пароход», населенные шаблонными NPC, которые выдают почти одинаковые реплики. Ведь от адвентюры ждешь как минимум персонажей, достойных сопереживания, а в идеале – полного погружения в игровой мир.

Неудачным нововведением стала система сохранения по ключевым точкам. В комплекте с некоторой нестабильностью работы игры это новшество превращается в головную боль. Будем надеяться, что разработчики сдержат слово и исправят ошибки.

Несмотря на досадные минусы, творение Frogwares вызывает положительные эмоции. И если у вас выдастся пара деньков, когда делать ну совершенно нечего, помогите симпатяге Оливеру собрать патенты дядюшки Мэтью.





Против артобстрела тяжелая броня не помогает

Боевая машина повержена, пришлось катапультироваться

С любимым оружием солдаты не расстаются даже во время зарядки

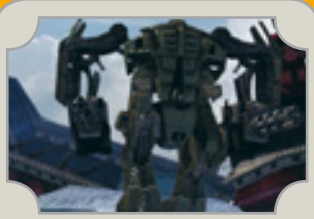
PC

Bet on Soldier

Сергей Гаврюченко

Война без причины

Эта война длится уже более 80 лет. Для обитателей мира Bet on Soldier она – образ жизни. А основное их развлечение – гладиаторские бои, транслируемые с линии фронта.



Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Kylotonn Entertainment
Издатель Digital Jesters
Издатель в Украине «Фабрика Игр»
Локализатор «Бука»
Web-сайт www.betonsoldier.com
Возраст 15+

Оценка 3/5

Идея Убивая, зарабатывать деньги, чтобы убивать еще больше
Графика Отменные модели соседствуют с убогими локациями, но в целом неплохо
Звук Заурядный саундтрек не вызывает никаких эмоций
Перевод На уровне
Игра Неплохой шутер, пусть и не без изъяна. Рекомендуется поклонникам жанра

На сей раз нашим с вами подопечным будет Нолан Дейнворт – бывший наемник, решивший отойти от боевых будней и вместе с женой Джулианной осесть на новоприобретенной ферме. Впрочем, долго возиться с огурцами да помидорами на приусадебном участке ему не пришлось – недоброжелатели сожгли дом и убили возлюбленную. К счастью, самому Нолану удалось каким-то чудом выжить и даже узнать в одном из убийц гладиатора, чемпиона высшей лиги телешоу Bet on Soldier. Охваченный жаждой мести, мистер Дейнворт незамедлительно сам записывается в гладиаторы, чтобы потом и кровью пробить себе путь в высшую лигу, поквитаться с обидчиками и выяснить, что к чему.

Тем не менее фабула BoS не настолько банальна, как может показаться на первый взгляд. И хотя все атрибуты конвейерного сюжета (амнезия у главного героя, убийство любимой женщины) на месте, дальнейшее развитие событий назвать таким уж предсказуемым не

Сегодня Нолану определенно везет – ракеты прошли мимо

получается. Что интересно, в игре даже имеются две концовки.

А вот необходимые по сюжету разборки с гладиаторами-конкурентами (публике на потеху да себе в обогащение) – не более чем элемент геймплея. Основное игровое время занимает, как ни странно, выполнение приказов командования, обожающего поручать Нолану трудновыполнимые задания и сталкивать с толпами кровожадных противников. К счастью, разработчики почти всегда позволяют нам брать себе в помощь до двух наемников, способных изрядно облегчить жизнь и порой даже дожить до конца миссии. Вот только воевать за спасибо эти ребята напрочь отказываются и требуют адекватную своему труду оплату. Увы, о бескорыстии в мире Bet on Soldier вообще не слышали: деньги здесь понадобятся на все – от покупки оружия и брони до пополнения боезапаса и сохранений в процессе игры. Впрочем, и платят на фронте соответственно, без проволочек выдавая гонорары за каждого убитого противника, выполненное задание и, конечно же, за поверженных гладиаторов.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

"«Найкращий на сьогодні симулятор підводних човнів»"

Журнал "PC игры", №6/2005

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР PC

ФИРМА «1С»

UBISOFT

Логрус

Silent Hunter III © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Silent Hunter, Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
© 2005 Переклад російською мовою ТОВ «Логрус». Усі права захищені.
©2005 ЗАО «1С». Усі права захищені.

Самый первый остров в игре

Практически Изенгард

А рука так и тянется...

Здесь будет город-сад

PC

Black & White 2

Дмитрий Шишов

Альфа и омега

Как говорил французский философ Жан Робине, понятие о Боге – это понятие о человеке, увеличенное до фантастических размеров. Вот и Молиньё искренне верит в то, что каждый из нас хочет и может стать богом.

Black & White не нуждается в представлении. Питер Молиньё со своей командой воззвал к одному из самых сокровенных желаний человека – жажде абсолютной власти. Ничтоже сумняшеся, он усадил игрока в теплое кресло Создателя. Игра разошлась огромным тиражом, и выход продолжения стал лишь вопросом времени. И вот спустя четыре года нам вновь предоставляют наивысшие полномочия и практически полную свободу действий.

Black & White 2 в отличие от своей предшественницы имеет более-менее четкую сюжетную линию. Мы не просто играем роль абстрактного божества с довольно туманным предназначением. Теперь мы надежа и опора греческого народа и защищаем наших подопечных от воинственных ацтеков. Это немного ограничивает свободу игрока по сравнению с предыдущей частью. Но если взглянуть с другой стороны, введение сюжета дает четкую мотивацию нашего с вами божественного существования и конечную цель, которую следует достичь.

Как и в прошлой игре, мы не наделены абсолютной властью. Сфера влияния напрямую зависит от силы веры людей, которые нам же и поклоняются. Как и раньше, нужно постоянно совершать божественные деяния. Будь то исполнение желаний и сотворение чудес или же вселение страха в души смертных.

Но наша основная задача – увеличение популяции верующих. Для чего необходимо отстраивать города и, нравится нам это или нет, удовлетворять нужды молящихся. Ведь чем лучше поселение, тем больше людей захочет жить под божественным покровительством. Возводя мегаполисы, мы рано или поздно соблазним соседние племена примкнуть к нам, а значит, и уверовать в нашу силу. В Black & White 2 (по сравнению с предыдущей частью) мы можем более полно реализовать наш талант градостроителя. Поверьте, вы не один час проведете за планировкой и обустройством поселения и при желании лично окажете посильную помощь жителям в строительстве и добыче ресурсов. Кроме того, выполняя различные задания, вы будете получать дань, на которую приобретаются новые здания и заклинания.

Ну а тех, кто пренебрежет божественным гостеприимством и откажется исповедовать нашу веру, всегда можно захватить силой, создав огромную армию и поведя ее в бой против неверных. Битвы в Black & White 2 поистине эпические и сравнимы по количеству участвующих юнитов со сражениями в серии Total War. К сожалению, тактическая составляющая здесь практически отсутствует. Кроме того, если мы хотим постоянно иметь под рукой большое войско, необходимо поддерживать инфраструктуру и следить за тем, чтобы численность нашего народа стабильно росла.

Как и раньше, верным помощником в нелегком ремесле Всевышнего станет существо – наша аватара в этом мире. В начале игры мы выбираем животное из четырех возможных – обезьяны, льва, коровы и волка. Станет оно впоследствии ангелом-хранителем вверенного нам народа или орудием зла и тотального контроля, зависит лишь от полученного им воспитания. В процессе игры существо развивается и приобретает новые навыки, в том числе и возможность сотворения чудес. А в зависимости от взятого нами курса у него сформируется не только характер, но и внешний облик. Кроме того, теперь стало гораздо легче тренировать питомца (так как мы видим его мысли и желания), поощряя или наказывая за те или иные действия. И эти уроки не проходят для него бесследно, что позволяет надолго оставлять зверушку без внимания, пребывая в уверенности, что она будет «вести себя хорошо».

Однако, несмотря на изменения в лучшую сторону, в Black & White 2 очень сильно чувствуется вторичность. Идея уже не нова, и игра не вызывает таких бурных эмоций, как предыдущая часть. Тем не менее творение Питера Молиньё заслуживает доброго слова.

Паспорт

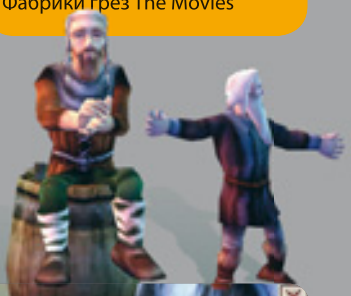
Жанр симулятор бога
Разработчик Lionhead Studios
Издатель Electronic Arts
Web-сайт bw2.lionhead.com
Возраст 13+

Оценка 3,5/5

Идея Симулятор бога, часть вторая, дополненная
Графика Превосходная, с отличной детализацией
Звук Замечательные звуковые эффекты
Игра Все еще свежа и необычна, но восторга уже не вызывает

О разработчике

Lionhead Studios
Игры Black & White, Fable: The Lost Chapters
Web-сайт www.lionhead.com
Студия Lionhead во главе с легендарным Питером Молиньё в этом году уже пополнила свой актив двумя проектами – героическим эпиком Fable: The Lost Chapters и продолжением нашумевшей стратегии Black & White. На подходе оригинальный симулятор Фабрики грез The Movies



Иммигранты живут за стеной

Воины-призраки – награда за выполненный квест

Один в поле воин

За мною зажигали города

PlayStation 2 / Xbox / GameCube

Spartan: Total Warrior

Алексей Пасак

Со щитом

Наш герой – безымянный Спартанец, чей путь благословлен богами. Пока седовласый Архимед вспоминает пламенную речь на трибуне, мы на заднем плане сносим головы вражеским лазутчикам. Знаете, есть такая профессия – родину защищать.

Паспорт

Жанр action
Разработчик The Creative Assembly
Издатель SEGA
Web-сайт www.totalwarriorgame.com
Возраст 18+

Оценка 2,5/5

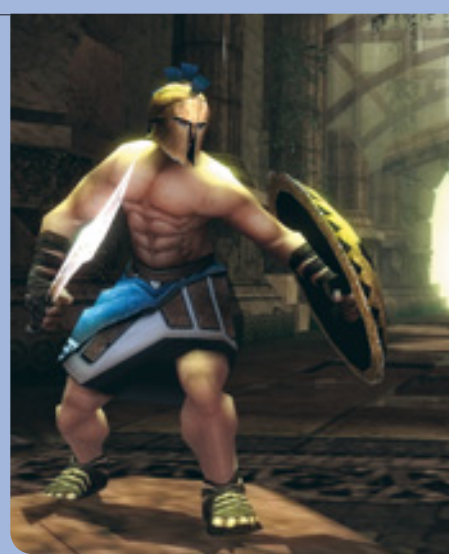
Идея Большой переполох в Древней Спарте
Графика Примитивность людей компенсируется масштабностью происходящего
Звук Бедноватый эмбиент, предсказуемо неоригинальный пафос в озвучке
Игра Концепция «один в поле воин» интересна только поначалу, позже приедается

Историей воинов легендарной Спарты занялась The Creative Assembly, ранее создавшая популярные стратегии с многотысячными сражениями. Теперь же у нас будет в распоряжении не целая армия, а всего один человек. Точнее, одна машина смерти, которая по количеству убитых может потягаться с ротой солдат.

Боевая часть выполнена на славу: на экране запросто может находиться около сотни персонажей и при этом никакого снижения скорости кадров в секунду – так что «вгрызаемся» на полном ходу в толпу римлян и наблюдаем за тотальным кровавым массакром. Перемещения нашего героя можно фиксировать разве что по пульсирующим фонтанам крови и разлетающимся в разные стороны солдатам. А наблюдая статистику после пройденного уровня, не удивляйтесь, когда цифра поверженных лично вами врагов приблизится к полутысяче. Наступление римлян и спартанцев стенка на стенку действительно впечатляет.

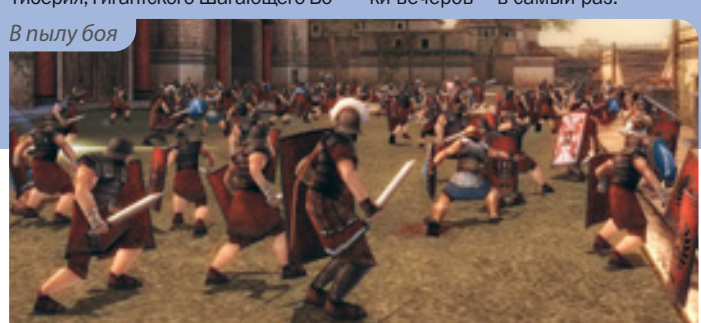
Усердное и постоянное нажимание трех кнопок на геймпаде приносит свои плоды, поэтому не забываем по прохождении очередного этапа игры распределять очки опыта, чтобы с новыми силами крошить бедных римлян.

Предводительница амазонок Электра в Spartan не имеет никакого отношения к своей закомплексованной тезке, зато может посоревноваться в силе russisch-акцента с некоторыми женскими персонажами «бондианы». Озвучивание ужасно заштамповано. Даже выражение лица у нынешнего мэра Калифорнии в эпохальном киношедевре «Конан-варвар» было более оригинальным, чем интонационные обороты актеров. Кстати, без варваров не обошлось и здесь. Так же как и без оживших скелетов, нежити, императора Тиберия, Гигантского Шагающего Во-



ина и многоголовой гидры. Альтернативная мифология для среднего школьного возраста, одним словом.

Очевидны потуги создателей оживить процесс игры и сделать его разнообразным, хотя вся эта постоянная резня вперемежку с поиском нужных рычагов, взрывающиеся бочки и стрельба по указанным мишеням ко второй половине игры слегка надоедают. Но для пары-тройки вечеров – в самый раз.



В пылу боя

Заскочил на огонек

Куда ты смотришь, болван?

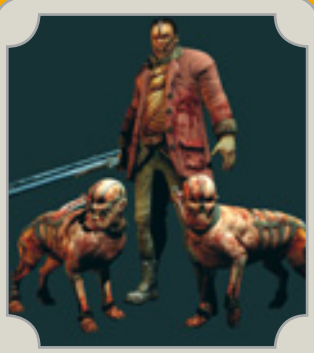
PC / PlayStation 2 / Xbox

The Suffering: Ties That Bind

Дмитрий Шишов

Страдай тяжело, но достойно

Современного игрока очень трудно чем-либо удивить. Именно потому, вступив однажды на правильный путь, разработчики стараются не сходить с него. Аксиома эта верна для игр всех жанров во все времена.



Паспорт

Жанр survival horror
Разработчик Surreal software
Издатель Midway Games
Web-сайт www.sufferingtiesthatbind.com
Возраст 17+

Оценка 3/5

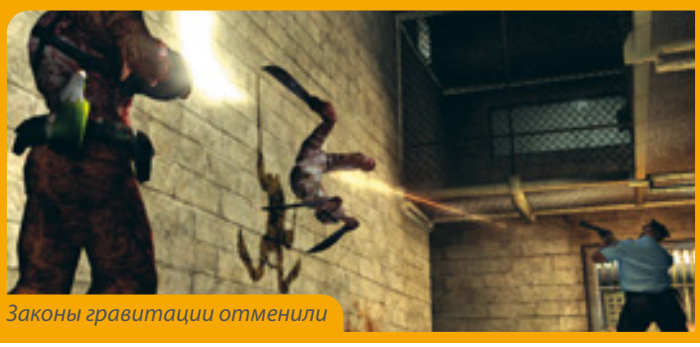
Идея Survival horror + action
Графика Все та же, правда, слегка подретушированная картинка
Звук Отменные звуковые эффекты и музыкальное сопровождение
Игра Не слишком отличается от предыдущей части

Surreal Software потребовалось всего полтора года, чтобы переделать The Suffering, добавив ряд изменений и продлив сюжетную линию. Этого, по мнению авторов, оказалось более чем достаточно для «достойного» сиквела. Но по сути The Suffering: Ties That Bind мало чем отличается от предшественницы, разве что динамики прибавилось. Разработчики, видимо, решили не изобретать новый велосипед, когда и старый еще неплохо ездит.

События игры на сей раз разворачиваются в Балтиморе. Сюда бывший заключенный Торк направляется сразу после побега с острова Карнейт в надежде отыскать убийцу своей семьи. Но в городе его уже ждут монстры, знакомые нам по первой части. И чтобы выяснить, откуда они тут взялись и что делать дальше, герою предстоит не только перебить их всех, но и разобраться в самом себе и своем прошлом.

Ties That Bind пожертвовала глубиной сюжетной линии в пользу более насыщенного action. Однако и тут есть свои нюансы. Так, например, вы можете носить с собой только две единицы оружия, в то время как в игре имеется множество его видов. Хотя, по правде сказать, выбор сделать будет не так уж и сложно – большинство из предлагаемых орудий убийства в бою себя не оправдывают. Как и раньше, каждый раз, когда Торк будет выходить из себя (о чем сигнализирует соответствующий индикатор), вы сможете нажатием кнопки превратить его в огромную тварь, способную с одного удара вышибить дух из врага. Кроме того, способности зверя будут изменяться в зависимости от того, станет персонаж по сюжету совершать хорошие или плохие поступки. Казалось бы, идеальное оружие, но нет. Пребывать в бешенстве безболезненно у Торка получается не более десяти секунд. По прошествии этого времени он вполне может «лопнуть от злости», теряя жизненную силу.

Технически игра осталась на том же уровне, что и оригинал. Ties That Bind, несомненно, достойна внимания и доставит немало удовольствия игрокам. Но вряд ли разработчикам стоит пытаться сделать третью часть по тому же рецепту.



Законы гравитации отменили

PC / Xbox 360

Quake 4

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Gameplay

Янош Грищенко

There goes the planet!

Пока игроки старой школы в ужасе тыкают пальцами в чумазенький F.E.A.R., пытаясь наконец понять, почему же он получился не таким, как ожидали поклонники шутеров, хотелось бы задать вам один вопрос.

Вы, позвольте, когда-нибудь слышали название Quake? Если слышали, то должны отдавать себе отчет в том, что это вечно молодая и вечнозеленая игра. Она останется подтянутой, мускулистой, гладко выбритой даже тогда, когда вам стукнет, дай боже, семьдесят и вы будете класть свою вставную челюсть в стакан на сон грядущий. Quake как культура. Quake как традиция. Quake как жизнь и, черт возьми, не исключено, что даже вечность. Quake вернулся в четвертый и, судя по всему, далеко не в последний раз.

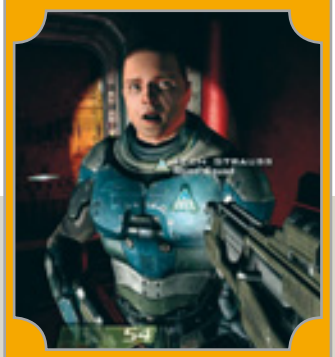
Не ждите от Quake 4 невозможного. Не верьте в то, что он будет похож на вторую часть (согласитесь, довольно неоднозначную игру). Это уже не id Software, что, вероятно, даже к лучшему, учитывая нездоровую любовь Джона Кармака к темноте, тесноте и сердечным приступам. Raven Software в этом плане оказалась куда лучшим местом для создания продолжения игры, нежели царские хоромы техасского колосса индустрии.

Quake 4 – уникальное явление. Говорю же вам, в эпоху миллиона и одного шутера он умудряется быть среди лучших благодаря не только графическим изыскам, но и тому безостановочному, неудержимому и совершенно бесшабашному действию, которое сейчас ценится буквально на вес золота. Игровой процесс последнего DOOM, в сущности, должен был стать таким же. А получился банальный scary movie, но, чур, чур его – речь не об этом. Речь, скорее, все о том же движке. В прошлом году немало людей выдвигали едва ли не научные гипотезы, что случится с вашим компьютером, вами, вашими соседями и их любимым хомячком Васей, если в узком коридоре одновременно появятся около десятка монстров, честно нарисованных графическим мотором от id. Теперь можно сказать с уверенностью, что ничего не произойдет. И если вы, конечно, не босой люмпен, а владелец PC хотя бы средней, по нынешним меркам, мощности, то насладитесь изображением на мониторе без особого ущерба для своего драгоценного душевного равновесия. По сравнению с прошлогодней инкарнацией движок в Quake 4 стал куда резвее, при этом картинка заметно похорошела. До появления очередного Unreal Engine вы, пожалуй, не найдете более искусного отображения персонажей и закрытых пространств. С открытыми, увы и ах, традиционно не все так прекрасно, и как-то подсознательно даже начинаешь беспокоиться за гипотетически светлое будущее Enemy Territory: Quake Wars.

Здесь произошел возврат «к истокам», которого все так ждали, а наконец заполучив, толком не знают, к какому месту его приложить. В Q4 много монстров – строггов (называйте этих новых старых виртуальных знакомых как хотите, неважно). Но отрицать то, что Quake 4 нередко напоминает DOOM 3, было бы неправильно. Темнота и выпрыгивающие из вентиляционной шахты, из-за угла или двери строгги присутствуют, причем чувствуют себя прекрасно, чего нельзя сказать о вас. Хотя подобное безобразие случается настолько нечасто, что как-то не слишком и беспокоит. В основном – честные, правильные бои, когда посреди холла или коридора околачиваются несколько антагонистов, которых можно извести с помощью десятка видов оружия, так хорошо знакомого многим почитателям сетевых и не только баталий. Вот тут вы действительно почувствуете, что «и один в поле воин». Другое дело, когда глубоко симпатичная мне Raven Software, не боясь праведного гнева миллионов, частенько подбрасывает нам в помощь виртуальных напарников. И что самое удивительное, не окровавленными частями, а целиком, живых, умеющих недурно прятаться в укрытиях, стрелять и даже молотить инопланетных агрессоров по морде. Складывается впечатление, что разработчики фактически не хотят оставлять вас наедине с игрой. Кому-то это понравится, кому-то – нет, но картина, когда темную комнату разрезают лучами света несколько подствольных тактических фонариков (можете наконец плакать от счастья, ОНИ сжалились!), стоит того, чтобы таскать за собой до первого более-менее серьезного строгга или скрипта морских пехотинцев.

Суть Quake 4, кстати, в том, что это действительно один большой, вернее, просто громадный скрипт. Зрелищный, красивый, но все же скрипт. Мы уже, впрочем, давно свыклись с минимальной свободой действий и ощущением обманутости. Это, например, когда какая-то ущербная по всем параметрам игра (обойдемся без названий), подмигивая правым глазом, говорит, что мол, если она уж такая паршивая и никудышная, то, может, хоть напьемся вместе с горя? В нашем случае, однако, все совсем не так. При максимальной заскриптованности мы получаем максимум зрелищности. Поди скажи после такого, что скрипты и линейность – это зло, не достойное серьезных игр. То есть, когда на ваших глазах вашему же драгоценному герою отрезают ноги, пробивают дырку в груди и вживляют туда инопланетные железки, да и вообще показывают весь цикл сборки нового строгга – это «до свидания, детство, и здравствуй, рейтинг “М”». И ответьте, кого потом, после такого зрелища волнует, что он начинает быстрее бегать, а максимальный уровень здоровья и брони подскакивает аж на целых 25 пунктов?

R.I.P.



Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Raven Software
Издатель Activision
Web-сайт www.quake4.ravengames.com
Возраст 18+

Оценка 4,5/5

Идея Kick the Strogg's butts once more
Графика Что за вопросы, это же движок от id Software!
Звук Практически идеален
Игра Почти классический геймплей на новом графическом движке. Получилось просто бесподобно

Размер имеет значение

Фи, мерзость

Другое дело, что вся, если можно так сказать, одиночная игра в Quake 4 не замыкается исключительно на реактивной беготне по коридорам и туннелям с практически единственным заданием regroup with your squad. Разработчики здесь вышли на оперативный простор в прямом смысле слова: смастерили псевдооткрытые пространства, посадили Кейна в натуральный «мехворриор», дали вожжи в руки и сказали: «Трогай!» Эти эпизоды несколько выбиваются из общего контекста игры, и динамики в них заметно меньше, но зато есть возможность посмотреть на поверхность Строггосса широко открытыми глазами. Поездка на излюбленном монорельсе, кстати, тоже имеется.

Уровней, конечно же, хватает. И все они пытаются показаться вам разными, не похожими на предыдущие, несмотря на то что темные углы, сотни тысяч тонн металла, оковывающего помещения и десятки всевозможных подвижных механизмов и платформ, встречаются сплошь и рядом. Хотя, безусловно, те, кто ожидал от Quake 4 такой же атмосферы, как в Quake II, могут, вместо того чтобы вникать в процесс игры, беззаботно предаться «медитации» – для них результат получится неотличимым. В самом деле, граждане: на дворе уже пятый год как новое тысячелетие и скоро выйдет третья часть «Спайдермена». В такое время квадратные монстры в играх, внешним видом отчаянно напоминающие сборные конструкторы одной известной фирмы, ядовитая до тошноты палитра текстур, экраны мониторов размером с форточку и видеокарты с парой мегабайтов памяти с нескрываемым ужасом воспринимаются как ровесники египетских пирамид. Это эволюция. Это прогресс. Это нормально.

Никто, конечно, в данной ситуации и не пытается говорить о проблесках искусственного интеллекта, о каком-нибудь вразумительном поведении строггов или морпехов на поле боя после того, как началась очередная стычка. Выпихнутые туда внушительным скриптовым пинком, они позволяют себе непристойное поведение. Союзники с упоением могут обстреливать объект, за которым укрылся противник, или вообще блокировать ваш отход в хитросплетении узких коридоров разношерстных баз. Ну а строгги, в свою очередь, изредка пытаются делать перекаты, иногда прикрываются лазерными щитами, но в общем запросто разваливаются на куски, особенно после пары залпов из rocket launcher, только что прошедшего штатную «сюжетную» модернизацию, коей неизбежно подвержено все оружие в режиме одиночной игры. Единственное, что может смутить, так это боссы уровней, которых наберется всего пара-тройка особей. Но, право, разбираться с ними – сущее удовольствие.

Raven удалось все. Сделать прекрасную одиночную игру и не забыть о сетевой (хотя она, безусловно, не станет вторым Quake III, о котором специально не упоминалось, чтобы избежать банальных и ненужных сравнений). Создать, наверное, лучший на сегодняшний день звук в компьютерных играх. В двух словах напомнить о том, чем закончилась вторая часть. И поймите же наконец, что Quake 4 даже лучше, чем вы когда-либо могли себе представить.

PlayStation 2 / GameCube

Resident Evil 4

Дмитрий Шишов

Паспорт

Жанр survival horror
Разработчик Capcom
Издатель Capcom
Web-сайт ww2.capcom.com/re4
Возраст 17+

Оценка 4/5

Идея Теперь мы сражаемся не с ожившими мертвецами
Графика Несмотря на однообразную цветовую гамму, в динамике смотрится превосходно
Звук Отличные звуковые эффекты и напряженная музыка
Игра Захватывающий survival action, но, к сожалению, не страшный

О разработчике

Capcom
Игры серии Resident Evil, Onimusha, Devil May Cry, Street Fighter, Mega Man, Breath of Fire
Web-сайт www.capcom.com
Capcom была основана в 1979 г. и преимущественно занималась производством игровых автоматов. Известность приобрела в основном благодаря играм серии Resident Evil и Street Fighter.

Это не зомби

Тем, кто с нетерпением ждал выхода четвертой части Resident Evil в надежде истребить сотню-другую зомби и изрядно пощекотать себе нервы, следует быть готовыми к новому облику зла. Теперь оно с вилами и говорит по-испански…

Resident Evil, вышедшая в 1996 г., стала одной из основоположниц жанра survival horror и первой в целой серии игр. По ее мотивам даже сняли два фильма с участием очаровательной Милы Йовович. Жуткая атмосфера и толпы зомби были своего рода визитной карточкой Resident Evil, безошибочно узнаваемой и популярной. Казалось, вряд ли что-то заставит разработчиков изменить концепцию. Однако они смогли нас удивить. Resident Evil 4 – совершенно другая игра. Другая, но не менее захватывающая.

Главный герой – хорошо знакомый нам по второй части Leon S. Kennedy. После инцидента в Raccoon City и распада корпорации Umbrella его, бывшего полицейского, вербуют в секретную службу при президенте США. Леону дают задание расследовать исчезновение Эшли – дочери главы государства. На ее поиски он отправляется в Европу, в небольшую деревушку, где девушку видели в последний раз. При попытке получить у местного населения сведения о пропавшей Леон сталкивается с необъяснимой враждебностью и вынужден защищаться. Вскоре он понимает, что с аборигенами творится что-то неладное. Своим поведением они напоминают ему зомби, но, тем не менее, это живые люди, в которых еще теплится разум. Леон слышит упоминания о мистическом культе и находит документы, относящиеся к похищению Эшли. Ему предстоит выяснить, что же происходит на самом деле.

Resident Evil 4 будет интересна не только поклонникам серии, но и тем, кто не знаком с предыдущими частями. Сюжет полон неожиданных поворотов и не позволит отложить геймпад до самых финальных титров. Чтобы получить удовольствие от игры, даже не надо лояльно относиться к тематике живых мертвецов. Ведь нашими противниками станут люди, пусть и невменяемые. Ну и, конечно, мы встретим на своем пути боссов, без которых не обходилась еще ни одна часть Resident Evil.

Первое, что бросается в глаза: изменения коснулись не только графики, но и расположения камеры. Теперь она четко фиксирована справа и чуть сзади от персонажа, а при прицеливании немного продвигается вперед (как в Cold Fear). Подобное новшество пришлось очень кстати, ведь в игре преобладает практически непрерывный action, а квестовая часть смещена на второй план. И поверьте, вы будете благодарны разработчикам за те немногие загадки, которые встретятся в процессе прохождения, потому что они позволяют перевести дух в перерывах между постоянными схватками. Но Resident Evil 4 – отнюдь не банальный шутер. Даже не мечтайте о расслабляющем отстреле спешащих к вам монстров – необходимо постоянно совершенствовать и ужесточать тактику уничтожения врагов. Динамичность и напряженность игры заставляют держать ухо востро и прикладывать максимум усилий, чтобы выжить, даже во время сюжетных роликов.

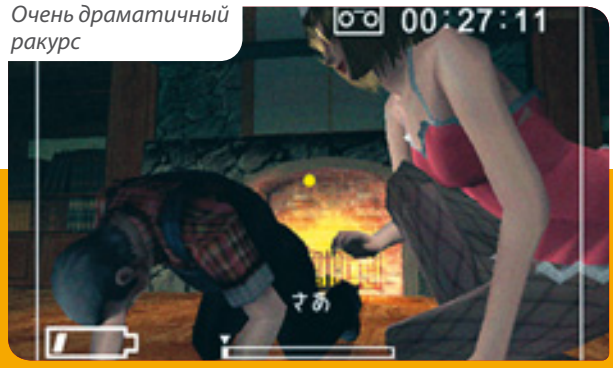
Единственное, что отвлекает в ходе сражений, – постоянная возня с инвентарем. Быстрое переключение нажатием кнопки возможно только между основным оружием и ножом. А для того чтобы сменить, скажем, пистолет на дробовик, вам понадобится полезть в «рюкзак». Кроме того, свободное место в нем ограничено и время от времени мы вынуждены освобождать пространство для новых вещей и утрамбовывать уже имеющиеся. Хорошо хоть сюжетные и дополнительные предметы не нужно запихивать в «сумку». В игре масса оружия, большую часть которого можно купить у торговцев (ассортимент постоянно увеличивается). Они, к тому же, способны совершенствовать ваши средства самообороны, делая их мощнее и быстрее, и увеличивать емкость магазина. Это очень помогает, ведь мы довольно часто вынуждены поочередно использовать несколько видов оружия.

Если не учитывать отсутствия быстрого переключения средств успокоения аборигенов, управление очень удобное. Каждый ствол имеет лазерный целеуказатель, а благодаря усовершенствованной камере проблем с прицеливанием не возникает. Нет затруднений и с сохранениями. Не нужно после вынужденных загрузок заново зачищать большие участки. Кроме того, игра прекрасно сбалансирована, и сложностей с прохождением наверняка не будет.

Изменив подход, разработчикам удалось вывести серию на новый уровень, что, надеемся, привлечет еще больше поклонников. То, что геймплей ориентирован на action, на наш взгляд, пошло игре на пользу. Но, к сожалению, при этом она потеряла свой главный козырь – перестала быть страшной. Ну ничего, оттянемся на культистах и подождем Fatal Frame 3.

Для передачи «Сам себе режиссер» это видео явно не подойдет

Очень драматичный ракурс



Добром это не кончится

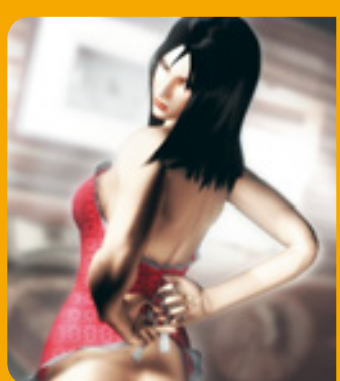
PlayStation 2

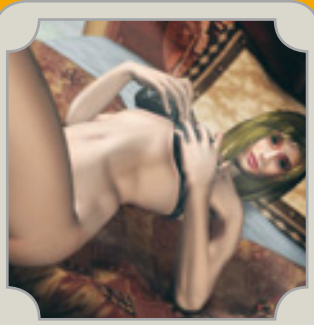
Michigan

Богдан Афанасьев

Ужасы нашего городка

Окрестности озера Мичиган затянул густой туман. В Чикаго происходят кошмарные и необъяснимые события. Съемочная группа Zaka TV выезжает для расследования.





Паспорт

Жанр horror adventure
Разработчик Grasshopper
Издатель Spike и 505 Game Street
Web-сайт zaka.tv
Возраст 18 +

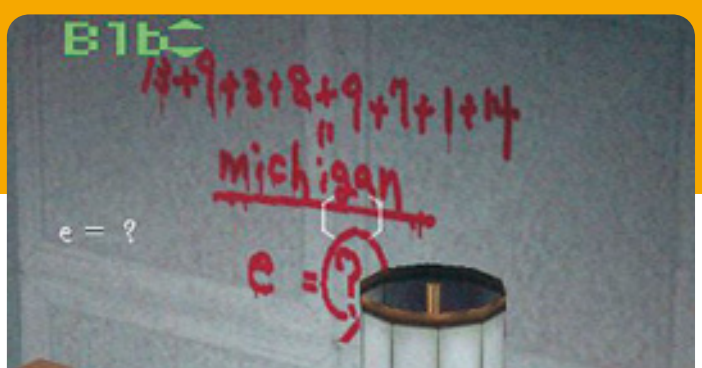
Оценка 2,5/5

Идея Телекамера, сексапильные репортерши и очень много крови
Графика Устаревшая, качество на уровне 2002 г.
Звук Ничего особенного
Игра Grasshopper продолжает эксперименты. Непрямое управление – хорошая идея. А вот сам проект, к сожалению, реализован так себе

Главный герой – обычный телевизионный оператор. Его сопровождают симпатичная репортерша и звукооператор. Разработчики учли, что руки протагониста заняты камерой, поэтому управление в игре реализовано достаточно оригинально. Мы указываем девушке на заинтересовавшие нас объекты, а использовать их она будет самостоятельно (например, откроет дверь, выстрелит в монстра и т. д.). В случае жесткой необходимости можем двинуть кого-нибудь камерой. Изредка нам все же разрешат отложить ее, например, чтобы освободить связанную девушку. Но поскольку в игре показывают лишь то, что снимает оператор, мы этого не увидим.

Наша задача – запечатлевать всевозможные интересные объекты и ситуации, в которые попадает телегруппа. В зависимости от содержания репортажа получаем три вида очков. За хорошую работу, за эротику (съемка репортерши с заманчивых ракурсов, равно как и журналов, книг и постеров определенного толка) или за аморальные действия. К последним относят отказ помочь в экстренной ситуации, излишнюю увлеченность кадрами трупов или гибели людей, а также избиение боевых товарищей. От того, каких очков заработано больше, зависит исход игры.

Основным расходным материалом служат репортерши. Их всего шесть, причем в случае гибели корреспондентки мы переносимся на старт следующего уровня, где встречаем очередную жертву обстоятельств. Самому же погибнуть проблематично, но возможно. Тогда мы просто начинаем этап заново.



Графика здесь не блещет. Картинка подобного качества была приемлема году эдак в 2003-м. Созерцание угловатых партнерш вряд ли повысит уровень тестостерона в крови, даже несмотря на то что при их создании использовался motion capture. А вот монстры выглядят достаточно мерзко – тут разработчики своей цели достигли.

Прохождение Michigan займет вечер. Зато после этого откроются новые возможности: наряжать репортерш в другие костюмы, находить бонусные предметы, кроме того, мы получим специальный уровень в стриптиз-баре. В общем, прогресс налицо. Еще пара попыток – и у Grasshopper выйдет полноценная игра.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

АДРЕНАЛИН
ЭКСТРИМ ШОУ
Гримуча суміш автоперегонів та шоу-бізнесу, приперчена безбаштовими коментарями найбільш розкутих ді-джеїв російського радіоефіру — Сергія Стілавіна та Генадія Бачинського.

© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені.
© 2005 Gaijin Entertainment. Всі права захищені.

1С Мультимедіа, Адреналін екстрім шоу, Фірма «1С»

Виробництво в Україні — ДП «Бюрософтпром»

В некоторых случаях нужно просто повторять действия тренера

Чтобы добиться корректной работы EyeToy: Kinetic, обязательно нужна широкоугольная линза – она находится в коробке с игрой. Если вам досталась версия без нее, то придется переставлять мебель в квартире, ведь в этом случае расстояние от занимающегося до камеры должно составлять 4–5 м.

PlayStation 2

EyeToy: Kinetic

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay

Алина Жигунова

Паспорт

Жанр спортивный тренажер
Разработчик Sony
Издатель Sony
Web-сайт www.eyetoykinetic.com
Возраст 3+

Оценка 4,5/5

Идея Спортзал у вас дома
Графика Трехмерный тренер и собственная физиономия
Звук Всего две, но длинные мелодии и отличная дикторская работа
Игра Это не игра, а тренажер!

Делай как я

Могут ли соседи снизу возненавидеть меня еще сильнее? После Soul Calibur II на танцевальных ковриках вместо геймпадов я думала, что вряд ли. Однако нет предела совершенству. Продолжим бесчеловечный эксперимент?

Я даже не знаю, с чего начать статью о столь необычном проекте, как EyeToy: Kinetic. С графики? Посмотрите в зеркало после пятикилометровой пробежки – приблизительно то же самое вы будете наблюдать и здесь. С сюжета? Как насчет «я занимаюсь спортом не выходя из дома» – напоминает описание одного из многочисленных романов о тяжкой женской доле, правда? Да и сравнить с предшественницами эту игру не получится, поскольку перед нами, похоже, первый представитель нового жанра.

Конечно, если копнуть глубже, обнаружится, так сказать, далекий предок – Yourself Fitness. Но ставить их в один ряд как-то неудобно: EyeToy: Kinetic – это практически полноценный персональный тренер, а Yourself Fitness – просто видеопособие для желающих начать делать утреннюю гимнастику, что-то среднее между аэробикой по телевизору и бодибилдингом по обильно иллюстрированной книжке. Отличия действительно принципиальные: в ETK нас жестко контролируют (Большой Брат смотрит на тебя через линзу камеры!), по крайней мере, в основной части занятия. И это, пожалуй, правильно, иначе мы распоясаемся: недоподнимем ногу, недомахнем рукой и вырастем тунеядцами... Вдруг нас жизнь заставит разбивать кулаками кирпичные стены, уклоняться от падающих мин или быстро-быстро пинать мячик, пока он не лопнет? Тогда-то мы покажем себя! А сачковать станем, когда физкультурница отвернется. Хорошо хоть, что она не узнает, сколько калорий я съела вчера за ужином!

Вообще персональные тренеры очень милые, причем можно выбрать, с кем вам будет приятней общаться – с мужчиной или женщиной (почему-то большинство игроков предпочитают последний вариант). Массовица-затейница с выражением бесконечного удовольствия на лице поможет определить подходящий режим занятий на все 12 недель, покажет верные движения, а если что-нибудь не будет получаться, ненавязчиво поправит. При этом она улыбается и все щебечет, щебечет... На протяжении всей разминки описывает, как хорошо и правильно мы разогреваем свои мышцы, ненадолго замолкает на время мини-игр, а в процессе выполнения тонических упражнений, когда особенно необходима поддержка товарища, подбадривает нас добрым словом. И кстати, личным примером – действительно, вдвоем качать пресс намного веселее или хотя бы не так обидно. Эта прогрессивная девушка, судя по всему, даже увлекается восточными единоборствами: в режиме *Mind and body* она предложит нашему вниманию элементы дыхательной и релаксационной гимнастики. Короче, мы ее полюбили, несмотря на то что она отслеживает график посещений спортзала и за прогулы журит.

Кроме того, и тренеры, и антураж трехмерны, хорошо прорисованы и очень стильны. Некоторые занятия даже проводятся в додзё! Еще бы добавить возможность менять костюмчики (вариант в матроске или с заячьими ушками был бы, по-моему, уместен), прическочки... Поверьте, Sony, целевая аудитория одобрит.

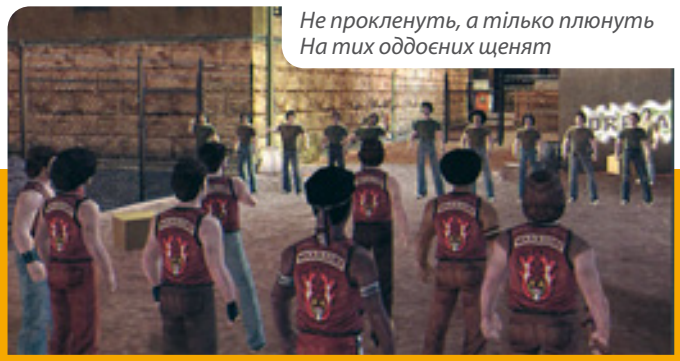
Кстати, во всех превью неоднократно сообщалось, что разрабатывалась EyeToy: Kinetic при активной поддержке компании по производству спортивной одежды и аксессуаров Nike, поэтому мы были подсознательно готовы к небольшой и даже средней дозе внутриигровой рекламы. Однако, к чести обеих корпораций, ничего подобного здесь нет и в помине. Хотя помните, как бабушка рассказывала на ночь страшные истории про Ужасный Двадцать Пятый Кадр? То-то.

В общем, игра, похоже, удалась, по крайней мере, первые две недели уже позади, а я по-прежнему полна оптимизма.

Есть, правда, и недостатки. Как и в любой проект для EyeToy, в Kinetic играть можно только при хорошем освещении и наличии достаточного свободного пространства. Также расстроил небогатый выбор мелодий: их всего две, пусть и довольно длинные. Хотя ничто ведь не мешает воткнуть в уши наушники и врубить на полную «Патетическую сонату». Ну или Поплавского, если кто фанат...

Каждое упражнение в EyeToy: Kinetic отлично продумано – тут есть как задания на гибкость и ловкость, так и на силу и скорость

Хоча лежачого й не б'ють, та і полежать не дають



Не прокленуть, а тільки плюнуть На тих оддоєних щенят

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Gameplay

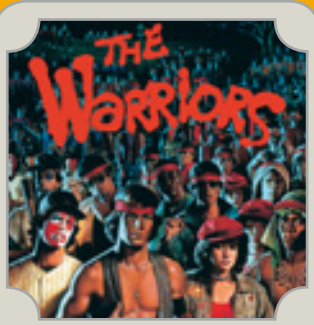
PlayStation 2 / Xbox

The Warriors

Георгий Чекан

Генералы песчаных карьеров

Уж не знаю, каким образом некоторым разработчикам удается убедить игрока, что его бандит – хороший, а компьютерный – плохой. И во имя этого специфического добра надо выломать дверь в аптеке и «закинуться» найденными там амфетаминами.



Паспорт

Жанр beat`em up
Разработчик Rockstar Toronto
Издатель Rockstar Games
Web-сайт www.rockstargames.com/thewarriors
Возраст 18+

Оценка 4,5/5

Идея Стильный beat`em up с кучей дополнительных плюшек
Графика Неплохая анимация, страшненькие модели
Звук Отличный саундтрек, замечательная игра актеров.
Игра Наконец-то в beat`em up драки мотивированы сюжетом

The Warriors с первых минут потрясает антуражем горячих 70-х с расклешенными штанами и прическами «афро». Пейзажи – под стать всему остальному: мрачные размалеванные пятиэтажки с разбитой неоновой рекламой и заляпанными грязью вывесками магазинов. Телефонные будки с треснувшими стеклами, переулки, заваленные пустыми бутылками, старой мебелью и пьяными бомжами... Продолжать можно до бесконечности. Мир Warriors действительно живой, правда, жить здесь страшновато.

На фоне всего этого великолепия очень органично смотрятся банды, поделившие город на сферы влияния. У каждой – свои идеология и форма одежды. Ближе к середине игры вы начнете отлично разбираться в их особенностях. Со скинхедами Turnbull AC`s разговор короткий – бутылкой по голове, благо сотрясения мозга у них не будет ввиду полного его отсутствия. А золотой молодежи The Orphans бояться нечего – любой ваш подопечный троих мальчиков-мажоров уложит в аккуратную кучку.

Отлично сделаны и сами The Warriors. На протяжении игры вы познакомитесь с девятью персонажами, которые, несмотря на жанр, отличаются друг от друга именно характером, а не ударами. В дополнительных же миссиях можно даже узнать, как они докатились до жизни такой.

Нельзя оставить без внимания и динамичные разборки с применением кирпичей, бит и бранного слова на букву «f», которое в игре звучит чаще любого другого. Для повышения боевого потенциала своих воинов можно «вскачнуть бицуху» на турнике, вооружиться модными кастетами и железными набойками. Симулятор бандита, не иначе.

Отакий-то наш отаман, орел сизокрилий!

В игре – масса побочных миссий. Нас обяжут заниматься привычными для веселых ребят делами: грабить, красть магнитолы из тачек, «бомбить» стены и доказывать свою крутизну всем, кому возможно. Простое задание «принеси то-то» усложняется тем, что прежде надо нанюхаться flash до состояния «видимость нулевая, иду по приборам».

Единственный недостаток игры – не ахти какая графика. Но на подсчет полигонов времени нет – чертовы латиносы пришли грабить наши магазины. Defend your turf, Warrior!

ДОМАШНИЙ ПК

акция!

Подписка 2006!

Подписавшись на журнал «Домашний ПК» на 2006 год, вы можете стать обладателем одного из этих замечательных устройств.

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до 15 декабря 2005 г. оформил подписку на журнал «Домашний ПК»
• через редакцию или почтовое отделение – на год
• через службу курьерской доставки – на полгода
и до 25 декабря прислал оригинал подписного абонемента по адресу «Издательский Дом ITC», Краснозвездный просп., 51, Киев, 03110.

Желательно оставить себе ксерокопию абонемента. В случае если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу (044) 249-9759, 270-3891 или по почте копии платежного поручения и бланка-заказа на подписку.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
В КАТАЛОГЕ ИЗДАНИЙ УКРАИНЫ
без DVD – 23679
с DVD – 22615

Монитор 19" LCD SAMSUNG SM 193P+

Ноутбук SAMSUNG X10+

Мобильный телефон SAMSUNG D600

5 жестких дисков SAMSUNG 160 GB/2 MB Cash/IDE

Стоимость подписки с доставкой по почте

без DVD-диска – 8,18 грн в месяц,
с DVD-диском – 13,40 грн в месяц

Подведение итогов акции состоится в январе 2006 года. Результаты будут опубликованы в «Домашнем ПК», №2.

Не забудьте указать свои имя, фамилию, отчество, а также точный адрес и контактный телефон. Желаем удачи!

Инфо служба Самсунг Электроникс: 8-800-5020000 (звонки со стационарных телефонов по Украине бесплатны), www.samsung.ua

SAMSUNG

Ложись!

Не уйдете!

Знакомьтесь – сержант Бейкер, главный герой Road to Hill 30. Ну, за встречу!

PC / PlayStation 2 / Xbox

Brothers in Arms: Earned in Blood

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Gameplay

Янош Грищенко

Элвис жив

Каждое утро вы поднимаетесь с постели, бреетесь, принимаете душ, чистите зубы, смотрите через двойной стеклопакет на улицу и ругаете погоду за окном, какой бы она ни была.

Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Gearbox Software
Издатель Ubisoft
Web-сайт www.brothersinarmsgame.com
Возраст 17+

Оценка 4,5/5

Идея Опять борьба с фашизмом. Опять в Нормандии
Графика Красивая картинка, много деталей, прекрасная анимация персонажей
Звук Великолепен
Игра Чудесный шутер

С играми о Второй мировой войне практически все то же самое: большинство уже не смотрит на проект, а желает лишь больнее пнуть тех, кто был причастен к его созданию, вместо того чтобы делать очередной «Фалауть» или, упаси господи, «Кр#д».

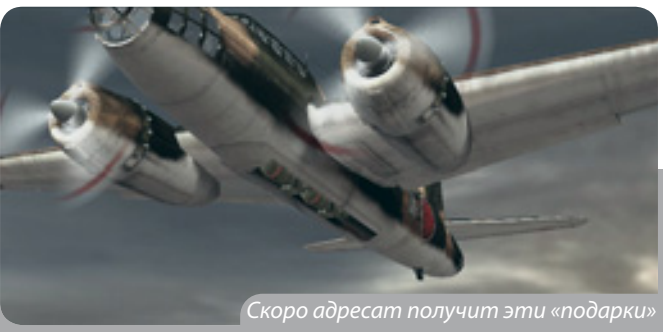
Но иногда появляются такие проекты, как Brothers in Arms: Earned in Blood, и вам становится невероятно стыдно за свое поведение. Потому что это почти кино. Потому что это настоящее, черт возьми, искусство.

Ubisoft откровенно наплевать на всякие там Medal of Honor и Call of Duty с целым выводком дрессированных дополнений. Оригинальная Brothers in Arms: Road to Hill 30 показала, что игра о высадке союзников в Нормандии образца 1944 г. в триста сорок девятый раз может быть интересной. Earned in Blood лишь подтверждает это. А ведь сделано всего ничего: заменили главного героя, прикрутили skirmish-режим и усилили драматизм.

В Brothers in Arms: Earned in Blood добавили динамики. Те, кому оригинал казался несколько неповоротливым, нынче могут разгуляться вовсю. Управление отрядами осталось прежним, и посему правая кнопка мыши задействуется для целеуказания не реже, чем левая – для стрельбы. Фланговые атаки все так же эффективны и губительны для врагов. Именно поэтому основная тактика не изменилась: пока одна команда подавляет огнем окопавшихся зольдатен, вторая стремительным броском прорывается с фланга и обстреливает вражескую позицию с незащищенной стороны. Ну или идет врукопашную, если есть желание хорошенько приложиться деревянным прикладом к лицу немецкого милитариста.

Выглядит все вышеописанное шикарно, даже несмотря на графический движок Unreal Engine далеко не первой свежести. Но blur, сочные взрывы, великолепная прорисовка лиц солдат и анимация их движений в комплекте с хорошей режиссурой говорят о том, что списывать его в утиль рано и он еще может сдавать кровь. Добавьте к этому потрясающий звук и отменное музыкальное оформление игры, наверное, совсем немного недотягивающее до произведений Кэймена или даже самого Вильямса (все, искренне надеюсь, помнят музыку из Band of Brothers и Saving Private Ryan?).

В идеале же выпускать Brothers in Arms: Earned in Blood для широких масс было бы неправильно. Такие вещи нужно производить в единственном экземпляре, выставлять где-то в музее, под бдительной охраной, и пускать желающих поиграть не меньше чем за тыщу долларов в час.



Скоро адресат получит эти «подарки»

Небесный огнемет…

Цель – линкор «Калифорния»!

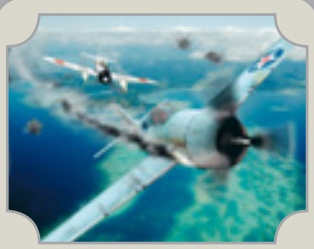
PC

Heroes of the Pacific

Максим Драгунов

Опять Перл-Харбор

Предупреждаем сразу: это не Ил-2. И даже не CFS 98, как может показаться после запуска игры – тот же самый интерфейс, стилизованный под патриотические комиксы и карикатуры военного времени…



Паспорт

Жанр аркада
Разработчик IR Gurus Interactive
Издатель Ubisoft/ Codemasters
Web-сайт www.heroesofthepacific.com
Возраст 13+

Оценка 3/5

Идея Стреляй по всему, что летает, ездит и плавает
Графика Картинка постоянно смазывается, чтобы игрок не обращал внимания на убогие модели и текстуры
Звук Примитивные звуки, музыка явно не соответствует жанру
Игра Неплохой вариант для тех, кому «взрослые» симуляторы кажутся сложными

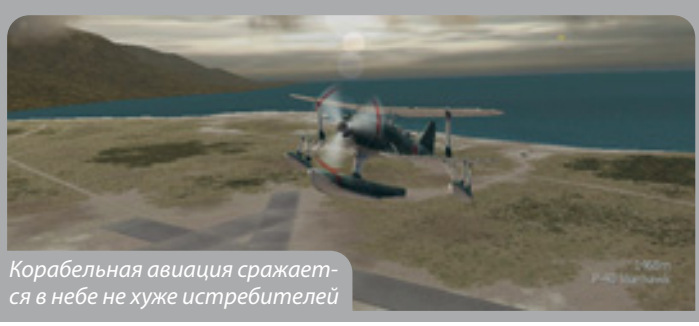
Те же упитанные розовощекие американские фермеры в летных шлемах призывают вступить в ряды непобедимых американских ВВС. Будем считать, что нас уже завербовали. Как вы, наверное, догадались, все начинается 7 декабря 1941 г. Переключив камеру в «симуляторный» режим, невольно улыбаешься и даже начинаешь радоваться за веру австралийцев в американскую авиапромышленность: на правой части панели вместо всяких там «непонятных кружочков с циферками и стрелочками» красуется настоящий радар!

Впрочем, пора уже и на задание. Наш герой, летчик элитной эскадрильи, идет на перехват нескольких десятков японских самолетов. На одном из потопленных кораблей (конечно же, это был флагман Тихоокеанского флота линкор «Калифорния») погиб его брат. Дальнейший сюжет сводится к мести горячего американского парня всем и вся.

В ходе баталий нам придется летать на истребителях, бомбардировщиках, пикирующих бомбардировщиках и торпедоносцах. Здесь игрока ждет сюрприз: наличие таких самолетов, как советский (!) Як-3 и английский Hawker Tempest.

Управление нареканий не вызывает. Аркадную связку *WASD*+мышь еще никто не отменял. Что же касается заявленных разработчиками динамичного океана (статичная плоскость с паршивенькой текстурой), реальной физики (сталкиваясь в воздухе, самолеты не разбиваются, а отскакивают друг от друга, как резиновые) и моделей по 30 тысяч полигонов (ни единой такой в игре обнаружить не удалось) при 150 самолетах в одной битве (и где же они?), то это вызывает, мягко говоря, недоумение.

Относительно геймплея могу сказать с уверенностью: действительно затягивает. Миссии достаточно короткие, все проходятся на одном дыхании. Ближе к концу напряженность нарастает. В итоге на третьем или четвертом уровнях сложности дойти до конца игры просто невозможно. Может быть, именно поэтому разработчики называют Heroes of the Pacific настоящим боевым симулятором?



Корабельная авиация сражается в небе не хуже истребителей

PlayStation 2

Sly 3: Honor Among Thieves

Варвара Марченко

Шпионские страсти

Вы обожаете детективные истории, полные захватывающих событий, неожиданных сюжетных поворотов и загадок? Встречайте, Слай Купер – благородный вор, никогда не упускающий возможности поживиться.

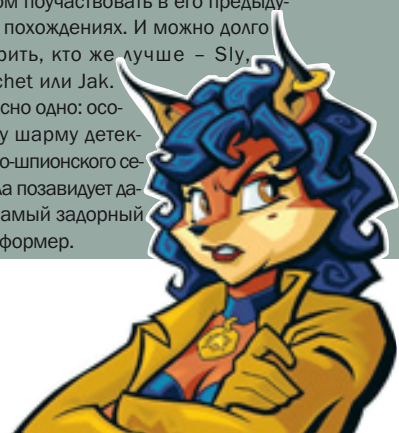
Узнав о тайне, которую долгие годы хранил папенька, он пускается на поиски секретного убежища и по совместительству сокровищницы его легендарной семьи. А поскольку за свою бурную карьеру Слаю удалось нажить немало врагов и просто завистников, для путешествия придется собрать внушительную группу поддержки как из знакомых, так и из новых персонажей.

Нас ждут интересные миссии и задания, для выполнения которых, ориентируясь на подсказки, мы задействуем не только хитрого лиса, но и его помощников. Иногда управление будет быстро переключаться с одного героя на другого, что делает Sly 3 похожей на настоящий action-фильм. Чтобы разнообразить процесс, разработчики органично вплели в сюжетную линию множество увлекательных мини-игр. Однако некоторые из них слишком уж коротки.

Звуку здесь отведена не только эстетическая функция. Например, он поможет определить, как далеко от нас враг, заметил ли он нас. Не заметил? Отлично! Тихо подкравшись к противнику и ловко пошарив у него в карманах, пополняем запасы тугриков. Кроме того, монеты «выбиваются» из некоторых предметов. Заработанный же «честным» трудом капитал будем тратить на новые способности и разнообразные гэджеты – они не раз нам пригодятся.

Главная новинка Sly 3 – многопользовательский режим. Теперь можно вволю поиграть с другом в казаков-разбойников или попробовать себя в роли хакеров и совместными усилиями взломать доступ к вражеской базе. А некоторые уровни интересно пройти, используя специальные 3D-очки.

Для поклонников первых двух частей игра станет отличной возможностью вернуться к полюбившемуся геймплею. Для тех же, кто до сих пор не встречался с рыжим воришкой, – поводом поучаствовать в его предыдущих похождениях. И можно долго спорить, кто же лучше – Sly, Ratchet или Jak. Но ясно одно: особому шарму детективно-шпионского сериала позавидует даже самый задорный платформер.

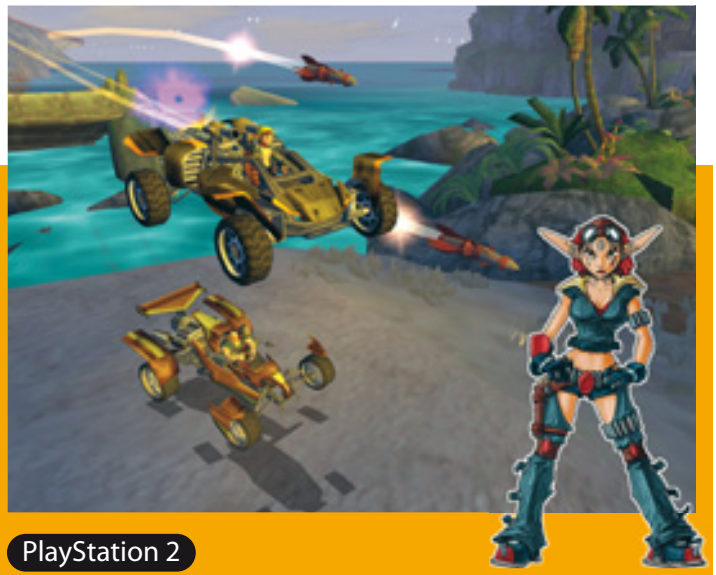


Паспорт

Жанр платформер
Разработчик Sucker Punch
Издатель Sony
Web-сайт www.us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97464/Site/
Возраст 10+

Оценка 3,5/5

Идея Продолжение увлекательных приключений Слая и команды
Графика Как всегда на высоте
Звук Отличное звуковое сопровождение и приятный саундтрек
Игра Добротный сиквел с интересным сюжетом и яркими персонажами



PlayStation 2

Jak X: Combat Racing

Богдан Афанасьев

Ба! Знакомые все лица!

Поклонники неразлучной парочки Джек и Декстер ждали эту игру с нетерпением. Но вряд ли все они будут довольны получившимся результатом.

Перед нами – типичный представитель жанра аркадных гонок с оружием, но в отличие от своих соседей выполненный на высочайшем уровне. Буква «X» в названии намекает на некоторую экстремальность, и действительно – скорость авто просто запредельная. Режимов игры мы насчитали более десятка. Например, в *Rush Hour* – просто вылитый Burnout, только с другими транспортными средствами, да и действие происходит не на Земле. В перерывах между соревнованиями нам разрешают апгрейдить железную лошадку – тут Jak X: Combat Racing не имеет равных. Замена комплектующих, покупка аксессуаров, не говоря уже о такой банальной вещи, как покраска, позволяют нам раскрыть свой талант дизайнера.

Графика, впрочем, как и остальные элементы, реализована на высочайшем уровне: автомобили, трассы и арены хорошо смоделированы и достаточно детальны. Звуковое сопровождение выше всяких похвал: музыка, эффекты, голоса героев – придраться просто не к чему. Для любителей сыграть с друзьями имеются как привычный сплит-скрин, так и онлайновый режим на восьмерых.

Паспорт

Жанр аркадные гонки
Разработчик Naughty Dog Software
Издатель Sony
Web-сайт www.naughtydog.com/jakX/index.html
Возраст 13+

Оценка 4/5

Единственный, пожалуй, серьезный недостаток – некоторая несбалансированность оружия. Одно случайное попадание ракеты – и скатываешься с первого места на последнее. Это особенно обидно на последнем круге, когда до финиша рукой подать. Для аркадной игры, по-моему, слишком жестоко.

Лети, лети, моя звезда!

PS 2 / Xbox / GC / PSP

Crash Tag Team Racing

Богдан Афанасьев

Общими усилиями – к финишу!

На нынешних консолях Crash и К° уже колесили на картингах. А вот стреляли во время езды давно, еще на PSOne. Пришло время «вспомнить все» и кое-чему научиться.

Герои встречаются вновь. Но теперь мистер Bandicoot не только гоняет по трассам – он находит и изучает миры (налицо элементы платформера). Правда, на сей раз из разбитых ящиков выпадают не яблоки. Их сменили золотые монеты, на которые мы вправе покупать герою модные костюмчики или же кристаллы (с помощью последних открываются порталы). Появился новый вид бонусов: если Crash погибает или устраивает «невинную» шалость, в специальном журнале возникает видеозапись этого события, и ее можно потом продемонстрировать друзьям.

Играбельность потрясает. Режимы разнообразны: тут и гонки в стиле Deathtrack, и сражения а-ля Twisted Metal, и скоростной тир. Кроме того, добавлена замечательная возможность, благодаря которой игра получила приставку Tag. Во время гонки можно объединиться с кем-либо из соперников, и тогда один будет управлять комбомобилем, а другой – расстреливать зарвавшихся противников, что резко повышает наши шансы на победу.

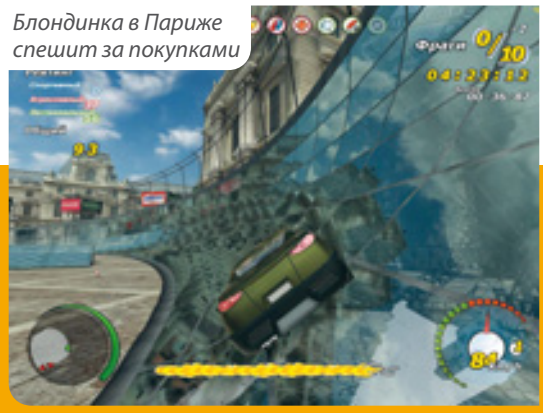
Шуток и приколов здесь очень много, но некоторые образчики юмора относятся к разряду туалетного. Crash Tag Team Racing рекомендуется игрокам любого возраста как в одно-, так и в многопользовательском режимах. Море удовольствия гарантируется.

Паспорт

Жанр racing/action
Разработчик Radical Entertainment
Издатель Vivendi Universal Games
Web-сайт www.radical.ca/games/current/crash_racing.html
Возраст 10+

Оценка 3,5/5

Женщина на корабле – к несчастью!


Блондинка в Париже спешит за покупками

PC

Адреналин. Экстрим шоу

Олег Козак

Тестостерон-шоу

– Леди и джентльмены, добро пожаловать на самое драйвовое шоу страны «Адреналин»! В соревновании участвует дюжина восхитительных девушек-гонщиц. Но только одна из них сможет стать победительницей.

Паспорт

Жанр racing
Разработчик Gaijin Entertainment
Издатель «1С»
Web-сайт www.adrenalin-game.ru
Возраст 14+

Оценка 3/5

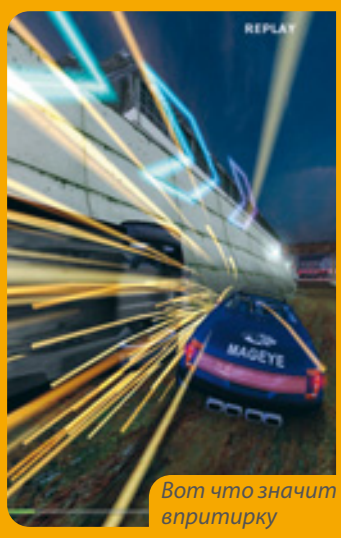
Идея Гонка в стиле NFS и Burnout с физикой «Тормозилок»
Графика Несколько устарела, но на больших скоростях это не так заметно
Звук Отличная музыка. Смешные реплики комментаторов, которые, правда, со временем приедаются
Игра Сгодится до выхода NFS Most Wanted

Несмотря на банальную идею и нудноватые элементы менеджмента, «Адреналин. Экстрим шоу» сразу же захватывает скоростью и драйвом. Вы помните, как в Underground приходилось до самого финиша беречь нитроускорение, чтобы в последний момент вырваться вперед? Забудьте об экономии: всю трассу мы не будем отпускать кнопку впрыскивания в двигатель закиси азота, потому что ее запасы практически неисчерпаемы.

В игре появились так называемые адреналин-девайсы. Эти приспособления дают различные бонусы нашему автомобилю: от ракетного ускорения до компьютеризированного управления и возможности таранить противников. Причем активируются они незамысловатой комбинацией клавиш – совсем как комбо в файтингах.

Жаль, но без минусов не обошлось: просто безобразно малое количество гоночных треков навевает скуку. Тем более что некоторые трассы очень напоминают дороги из NFS и Burnout.

Графика явно не дотягивает до творений EA и Criterion, но выглядит неплохо. А вот о физике ничего хорошего сказать нельзя. Иногда машины ведут себя совершенно непредсказуемо, а после прыжков планируют, как заправский дельтаплан.



Вот что значит впритирку

В «Адреналине» отличная музыка: использованы мелодии таких замечательных групп, как «БИ-2» и «Черный Обелиск». Все гонки комментируют диджеи «Радио MAXIMUM» – Геннадий Бачинский и Сергей Стиллавин. Эти ребята умудряются выдавать действительно смешные, пусть и пошлые шутки. Однако к середине игры фразы начинают повторяться, поэтому возникает желание их отключить. Что я и сделал, оставив только саундтрек.

Забавный штрих: все спонсоры в «Адреналин. Экстрим шоу» вполне настоящие – от Coca-Cola и Gillette до сухариков «Компашки». Похоже, что внутриигровая реклама, окупировавшая западные проекты, добралась и до просторов СНГ.

Подведем итоги. Перед нами крепкий середнячок с парой забавных фишек, в который, тем не менее, действительно интересно играть. Любителям гонок опробовать стоит, остальным – по желанию.

Рождение сверхновой
www.hotline.ua
неограниченный объем, неограниченное обновление,
неограниченные возможности
Демо-версия - с 1 декабря на сайте http://demo.hotline.ua

Паспорт

Жанр автосимулятор
Разработчик SimBin Development Team
Издатель 10Tacle Studios
Издатель в Украине «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Web-сайт www.gt-legends.com
Возраст 3+

Оценка 4,5/5

Идея Соревнования гоночных авто 60–80-х годов XX века
Графика В наши дни должна быть лучше
Звук Приятная музыка. «Озвучка» автомобилей заслуживает высочайших похвал
Игра Великолепная. Придется по вкусу как профи виртуальных гонок, так и начинающим

О разработчике

SimBin Development Team
Игры GTR FIA Racing, GTR FIA Racing: King of Ovals
Web-сайт www.simbin.se
Амбициозная шведская компания – новичок на рынке автосимуляторов. Ребята радуют скрупулезным подходом к разработке игр, придают большое значение нюансам автомобильной тематики.

«Ягуар» уверенно лидирует

Гонка в самом разгаре

Приехали

PC

GT Legends

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay

Игорь Климовский

Старый конь борозды не испортит

Симуляторов с классическим автопарком мало. Хорошие же вообще можно пересчитать по пальцам одной руки. И почему история автоспорта мало волнует умы игроделов, тоже загадка. Но встречаются приятные исключения.

Следует отдать должное дизайнерам из SimBin, атмосферу игры начинаешь чувствовать буквально с настроек своего профиля. Причем чем дальше, тем сильнее проникаешься духом классических гонок. Сразу ясно – в качестве консультантов разработчики привлекли настоящих пилотов, механиков и прочих участников этой кухни.

Размеры парка транспортных средств поражают. Без малого сто разных машин и их модификаций, что, безусловно, является новым рекордом. В нашем распоряжении действительно легенды мирового автоспорта: Ford Mustang GT, Chevrolet Corvette, Mercedes SL... Но не одним количеством жива GT Legends! Все автомобили узнаваемы, по части внешнего вида нареканий нет – они сверкают хромированными поверхностями, щеголяют низкопрофильной резиной. А как звучат! Разработчики записывали рокот каждого индивидуально, а свои «голоса» виртуальным прототипам подарили настоящие автомобили. И будьте уверены – именно таков звук мотора De Tomaso или Lotus...

Кокпит смоделирован невероятно красиво и фотореалистично, что приятно уже само по себе. Кроме того, в GT Legends просто великолепно реализована камера от первого лица. Как оказалось, это самое удобное, зрелищное и наиболее способствующее отыгрышу место ее расположения. А чего стоит такая мелочь, как регулировка высоты сидения...

Физическая модель тоже на высоте. Вся прелесть управления мощными заднеприводными машинами передана очень точно. Некоторое нарекание вызвала только система повреждений. Да, можно запросто разбить кузов, подвеску и рулевое, при лобовом столкновении даже взорвать мотор. Но уподоблюсь известному театральному деятелю и воскликну: «Не верю!»

Машины поддаются весьма основательной и тонкой настройке. Любители повозиться часик-другой с передаточными числами и длиной хода коробки передач, жесткостью подвески, давлением в шинах, балансом тормозной системы, чувствительностью руля и т. д. останутся довольны. Можно даже регулировать количество топлива в бензобаке. В результате этих пассов машина будет вести себя более предсказуемо.

В режиме карьеры все как при деде-прадеде – едем, побеждаем, получаем деньги и покупаем авто классом повыше, которое позволяет участвовать в следующем чемпионате, и так далее.

Еще одно большое спасибо разработчикам за лицензированные трассы. Приятно, знаете ли, нестись (хоть и виртуально) во весь дух, к примеру, в Имоле и осознавать, что по тому же асфальту ездят болиды королевы автоспорта. В общей сложности в игре свыше 25 вариаций разнообразных автодромов, а география состязаний ограничена старушкой Европой.

Компьютерный соперник ведет себя вполне адекватно: может банально заглохнуть на старте, поздно оттормозиться на повороте и в результате крепко «поцеловать» бетонный отбойник. Или же просто распсиховаться и попытаться вытолкнуть нас или другого соперника за пределы трека. Но при случае он умеет грамотно и красиво обгонять. Судейская система работает прекрасно. Беспредельничать даже во время тестовых заездов не дадут. Обмануть маршалов гонки не удалось ни разу.

Ложка сахара в бочке суперочищенного бензина – графика окружения. Если машины в GT Legends выглядят хорошо, то трассы явно просят более детальных текстур. Хотя мы-то знаем, что в настоящем автосимуляторе это далеко не главное!

Это не горбатый «Запорожец», как может показаться вначале. Это Fiat Abarth

Валентино Росси улетел

На бреющем…

PC / Xbox

MotoGP 3: Ultimate Racing Technology

Игорь Климовский

Симфония скорости

С датой выпуска игры издатель не прогадал. Сложно найти более удачное время – в конце мотосезона в Европе и как раз к началу учебного года.

Паспорт

Жанр мотосимулятор
Разработчик Climax Group
Издатель THQ
Web-сайт www.motogpthegame.com
Возраст 3+

Оценка 4/5

Идея Продолжение известной мотосерии
Графика Красивые текстуры и отлично реализованные эффекты скорости, но движок морально устарел
Звук Хорошая музыка; великолепные звуковые эффекты
Игра Увлекательный и захватывающий геймплей. Разнообразие трасс и байков обеспечивают высокую replayability

Приятно, когда проект выдержан в едином стиле от и до. Вступительный и финальный ролики, оформление меню, графика, звук, непосредственно геймплей – везде чувствуются традиции MotoGP. Возможно, несознательные гонщики начнут ворчать по поводу отсутствия суперсовременной графики и небольшого, как для полноценного сиквела, списка новшеств. Бросьте. Самое важное здесь все же геймплей, а уж он в MotoGP 3 URT почти идеален. Сразу видно, на что был сделан акцент и какие элементы ребята из Climax Group заботливо шлифовали в процессе разработки. Игра увлекает не на шутку. Хочется снова и снова носиться на байке, пролетая круг за кругом, совершенствуя навыки вождения. Тем более что для любителей взращивать свое виртуальное «я» оставлена знакомая псевдоролевая система с четырьмя характеристиками.

Помимо лицензированного GP-чемпионата, появился еще один режим кампании – Extreme, с другими мотоциклами класса street fighter и новыми трассами, в том числе городскими. За победы в данном виде соревнований нам начисляются деньги, которые можно использовать для покупки и/или тюнинга железного коня. На этом внешние отличия заканчиваются. Но фокус в том, что разные классы мотоциклов ведут себя на трассе совершенно по-разному, так что, по сути, мы получили две игры в одной.

Разумеется, есть и минусы (а где их нет?). Недостаточно полно реализовано управление байком. Да, можно переставить заднее колесо в повороте, сделать «свечу» или оттормозиться на переднем колесе. Лечь на бак для набора скорости или наоборот – максимально отклониться назад для прохождения поворота. Но все это было и раньше.

Физическая модель не претерпела каких-либо серьезных изменений. Игра по-прежнему балансирует на грани: уже не аркада, но еще не симулятор. Отсутствие системы повреждений тоже не делает MotoGP 3 URT чести – давно пора разрешить геймерам вдребезги разносить дорогущие игрушки.

Атака поворота

Немножко stunt riding

AUTOCAR

Подпишись!

на 110 лет опыта и драйва

Подпишитесь на журнал на 2006 год и станьте обладателем одного из трех замечательных устройств – портативных DVD-плееров Mustek PL510!

Каждый принявший участие в акции также получит диск в дорогу от Autocar с автографом группы Mad Heads XL

Условия участия

До 15 декабря оформить подписку на журнал Autocar на 2006 год
- через редакцию или почтовое отделение – на год;
- через службу курьерской доставки – на полгода.

До 25 декабря прислать оригинал подписного абонемента по адресу: «Издательский Дом ITC», Краснозвездный просп., 51, Киев, 03110.
Желательно оставить себе ксерокопию абонемента.
Если подписка была оформлена через службу курьерской доставки, нужно выслать по факсу (044) 249-9759, 270-3891 или по почте копии платежного поручения и бланка-заказа на подписку

Подписной индекс в Каталоге изданий Украины 94525.
Информационный лист № 1.
Стоимость подписки на **2006 год Январь–Декабрь** с доставкой по почте **122 грн 04 коп.** (журнал выходит 1 раз в две недели).
Подведение итогов акции состоится в январе 2006 года.
Результаты будут опубликованы в журнале Autocar, № 3 за 2006 год

Устройства предоставлены компанией DataLux– официальным дистрибьютором продукции Mustek в Украине
Телефон: (044) 249-6303; Факс: (044) 275-9999,
www.datalux.ua, e-mail: datalux@datalux.ua

Оплата осуществляется: для юридических лиц – по безналичному расчету платежным поручением через банк, для физических лиц – через любое отделение Сбербанка на наши банковские реквизиты. Назначение платежа: за печатную продукцию.
Банковские реквизиты:
ООО «Видавничий Дім ITC»
Р/с 2600300001578 в АКБ «Правэкс-Банк»,
МФО 321983, идентиф. код 30602956.
Адрес редакции: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51,
ООО «Видавничий Дім ITC».
Факс: (044) 270-3891.
Телефон для справок: (044) 585-0409
Заполните этот отрывной талон и вышлите его на адрес редакции по почте или по факсу вместе с копией платежного поручения (для юридических лиц) или квитанцией об оплате (для физических лиц)

2006 январь – декабрь **AUTOCAR**

СТОИМОСТЬ ПОДПИСКИ 122 грн 04 коп.

Ф.И.О. _____

Организация _____

Почтовый индекс и адрес доставки _____

Тел. _____

Хотите почувствовать себя Оби-Ваном? У вас есть шанс

Duel of Fates, битва мишек Гамми

Фауна на Кашиике так же опасна, как выглядит

PC

Star Wars Galaxies: Rage of The Wookies

Денис Волынский

Плюшевые медвежата

Величественные леса планеты Кашиик, располагающей даже собственным космическим сектором, новые звездолеты, добыча ресурсов с астероидов, более сотни квестов.

Паспорт

Жанр MMORPG
Разработчик SOE
Издатель SOE
Web-сайт starwarsgalaxies.station.sony.com
Возраст 12+

Оценка 3,5/5

Идея «Звездные войны» – и этим все сказано
Графика Хорошая даже по сегодняшним меркам, а качество и детализация моделей радуют глаз
Звук Приятное звуковое сопровождение полностью соответствует духу «Звездных войн»
Игра Очень удачное дополнение

А также возможность заменять руки персонажа кибернетическими, три с лишним десятка видов вооружения и брони – вот неполный перечень вкусностей, покоривших ветерана SWG. Приятно, что разработчики действительно постарались и сделали наконец-то полноценное дополнение. Изменился и способ перелета на новую планету. Забудем об общественном транспорте! Запрыгнув в личный звездолет, выходим в открытый космос и перемещаемся в пространство Кашиика.

Сама планета достаточно мала, но это компенсируется множеством переходов в дополнительные локации. Квесты, к счастью, стали более разнообразными и интересными. Чего только стоят прорыв на базу трандошианов или брошенный в пещере прототип дроида, очень похожий на генерала Гривуса! Конечно, до World of WarCraft еще далеко, но явно виден прогресс разработчиков. Мы встретим и сопротивление вуки, и родианцев-охотников, и трандошианов, поработителей Кашиика. А уж количество наград в виде оружия, брони, картин и других предметов эпохи Клонических войн приведет в восторг истинного фаната серии.

Время пришло, круг замкнулся, теперь я мастер…

Отдельное спасибо художникам, подарившим нам огромный вулканический астероид, извержения лавы, бури, туманности и эффекты выхода кораблей из гиперпространства. Да и новые территории радуют глаз скитальцев. Кашиик удивительно красив. К сожалению, оценить это смогут лишь обладатели достаточно производительных компьютеров: игра нещадно эксплуатирует оперативную память.

Пожалуй, единственный досадный недостаток – расстояние, которое приходится преодолевать. Иногда нужно минут восемь добираться до NPC, только чтоб убить его, а потом столько же топать обратно.

Поскольку это первое дополнение такого характера, то сравнить его попросту не с чем. Меня порадовало почти все, и я смело рекомендую данный продукт фанам SWG и SW. Кстати, SOE уже анонсировала новый аддон Trials of Obi-Wan, ждем подробностей.

PC

Ragnarok Online

Георгий Чекан

Kawaii Онлайн

Фанаты аниме и jRPG давно искали себе MMORPG по душе. Не всем нравятся вселенные Star Wars и WarCraft. А Ragnarok пропитан духом kawaii до мозга костей – начиная с «фирменных» эмоций и заканчивая драками в стиле «Sonic Blow!» – «Reflecting Shield!».

Паспорт

Жанр MMORPG
Разработчик Gravity
Издатель в Украине «Одиссей»
Локализатор «Мадос»
Web-сайт www.raggame.ru
Возраст 12+

Оценка 3,5/5

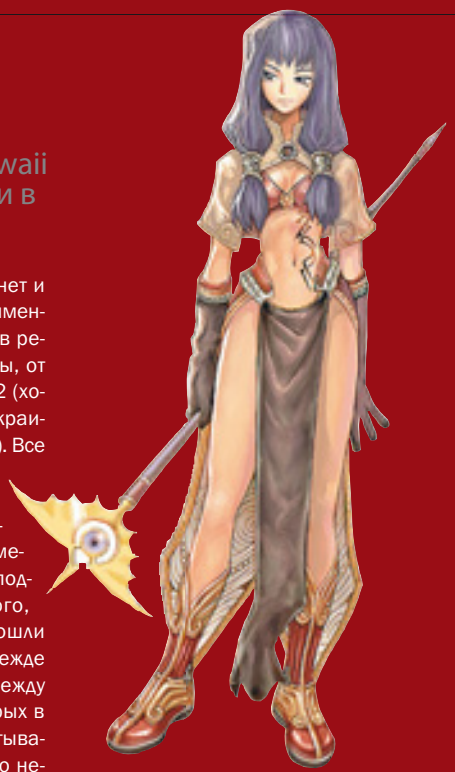
Идея MMORPG для любителей аниме
Графика Трехмерные уровни и спрайтовые персонажи
Звук В лучших традициях старых jRPG
Перевод Масса ошибок
Игра Несмотря на устаревшую графику, все еще интересна

Помимо всевозможных «слезок» и «поцелуйчиков», здесь есть две специальные эмоции: помахать американским или корейским флажком. Так игрок сообщает, какой из языков ему понятен. Теперь впору вводить бело-сине-красный триколор: в России открылся первый лицензионный сервер Ragnarok Online – «Мадос».

Сразу возникает вопрос, что это дает нашим игрокам. Во-первых, не все хорошо владеют английским, а без общения онлайновая игра теряет смысл. Во-вторых, мир Мадос только начал развиваться, и места будущих гуру сервера пока вакантны. Да что там гуру – на любом из шардов есть свои правила, экономика, политическая ситуация: все-таки гораздо приятнее стоять у истоков.

Конечно, реалм Мадос не может похвастаться последними нововведениями вроде дополнительных городов (как решение проблемы перенаселения) и advanced-профессий для тех, кто достиг максимального уровня. Но ведь нет и необходимости добавлять это именно сейчас. Зато среди игроков регулярно разыгрываются призы, от футболки до Sony PlayStation 2 (хотя с доставкой их у жителей Украины могут возникнуть проблемы). Все продумано – консоль получат лишь те, чей уровень перевалил за 60 (из 99). Прокачка персонажей занимает много времени, но шанс выиграть только подстегивает интерес. Кроме того, локализаторы творчески подошли к модификации оригинала. Прежде всего это касается баланса между разными профессиями, которых в игре целых 14. Сейчас дорабатывается PvP-составляющая, и, что немаловажно, уравниваются возможности прокачки.

Пока ведется бета-тестирование, игра на сервере абсолютно бесплатна, однако в дальнейшем ситуация изменится. Оплату планируют принимать со скретч-карт, а по поводу их приобретения в Украине пока ничего не известно. Безусловно, не радует и кривой русский перевод, который клятвенно обещают переделать. Но даже несмотря на отсутствие advanced-профессий и собственной базы знаний, на бета-тестовом сервере количество игроков, пребывающих в сети, держится на отметке «1000». А это о чем-то да говорит!



Вам чего, ребята?

Monkey Business

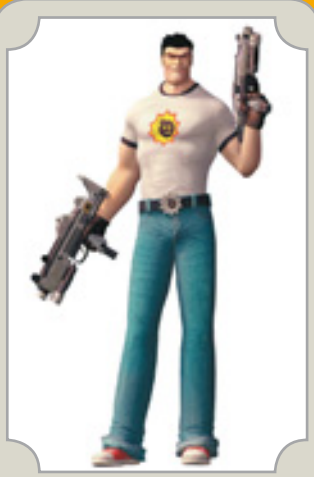
PC / Xbox

Serious Sam II

Ярослав Сингаевский

Второе пришествие

Когда-то хорватский рубаха-парень своим неожиданным появлением произвел немалый фурор. Фанаты old skool утирали слезы счастья, а неофиты приобщались к вечному. Сегодня Сэм снова с нами.

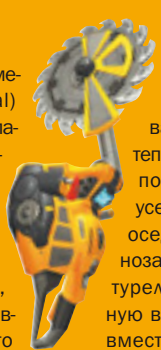


Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик Croteam
Издатель 2K Games
Web-сайт www.serioussam2.com
Возраст 17+

Оценка 3,5/5

Идея Классика жанра на новый лад
Графика Яркая
Звук Заурядный
Игра Веселое, но быстро надоедающее сумасшествие



Вселенское зло по имени Ментал (Mental) продолжает чинить пакости. Ситуация становится все серьезнее. Разобраться может только наш мачо в белой майке и джинсах. Сэму придется побывать на пяти различных планетах, где он должен найти части древнего артефакта, способного уничтожить силы тьмы.

Чем прославился Серьезный Сэм? Бесшабашным геймплеем. Вооруженный большими пушками главный герой запросто расправлялся с полчищами монстров, отпуская при этом циничные шуточки. Во второй части все составляющие успеха вроде бы на месте, но пресловутый игровой процесс – вот парадокс! – совсем не тот. Исчезла какая-то внутренняя магия. Уровни по сравнению с оригиналом помельчали. Монстры уже не столь резвые. Баланс оружия вызывает вопросы. Совершенно не впечатляет звук, особенно это касается выстрелов сэмовских пушек.

Некоторую новизну вносят небольшие усовершенствования. В определенных местах теперь можно использовать транспортные средства. Например, усесться в скоростной ховер или оседлать плюющегося огнем динозавра. Уместно расставленные турели помогут отразить очередную волну нападающих. А иногда вместе с Сэмом воюют NPC (хотя поддержка с их стороны будет скорее моральной).

Фирменный графический стиль не изменился. Большие открытые пространства, масштабная архитектура, гротескные монстры. Отлично подобрана тематика локаций: индейские поселения, футуристический город, мрачные военные базы, тропические леса. Всего не перечислишь. Новый движок выдает четкую, яркую, насыщенную картинку. Хотя порой авторы чересчур увлекались кислотными цветами.

Второе пришествие Сэма больше всего порадует адептов старой школы. Для остальных же этот забавный, но совершенно бестолковый шутер может стать отдыхом в перерыве между мрачными F.E.A.R. и Quake 4. К слову, местный кооперативный мультиплеер по-прежнему чудо как хорош.

Они знают кунг-фу

DIGITAL DFOTO

Подписка 2006!

Акция!

ПОДПИСАВШИСЬ НА ЖУРНАЛ DFOTO НА 2006 Г., ВЫ МОЖЕТЕ СТАТЬ ОБЛАДАТЕЛЕМ ОДНОГО ИЗ ЭТИХ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ:

3 фотопринтера **LEXMARK P915**

4 МФУ **LEXMARK X2350**

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до 10 января 2005 г. оформил подписку на журнал dFOTO

- через редакцию или почтовое отделение – на год (с февраля по декабрь 2006 г.)
- через службу курьерской доставки – на полгода (с февраля по июнь 2006 г.)

и **до 20 января** прислал оригинал подписного абонемента по адресу «Издательский Дом ITC», Краснозвездный просп., 51, Киев, 03110.

Желательно оставить себе ксерокопию абонемента.

В случае если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу (044) 249-9759, 270-3891 или по почте копии платежного поручения и бланка-заказа на подписку.

Подведение итогов акции состоится в феврале 2006 г. Результаты будут опубликованы в dFOTO, № 3.

Не забудьте указать свои фамилию, имя, отчество, а также точный адрес и контактный телефон.

Желаем удачи!

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС В КАТАЛОГЕ ИЗДАНИЙ УКРАИНЫ

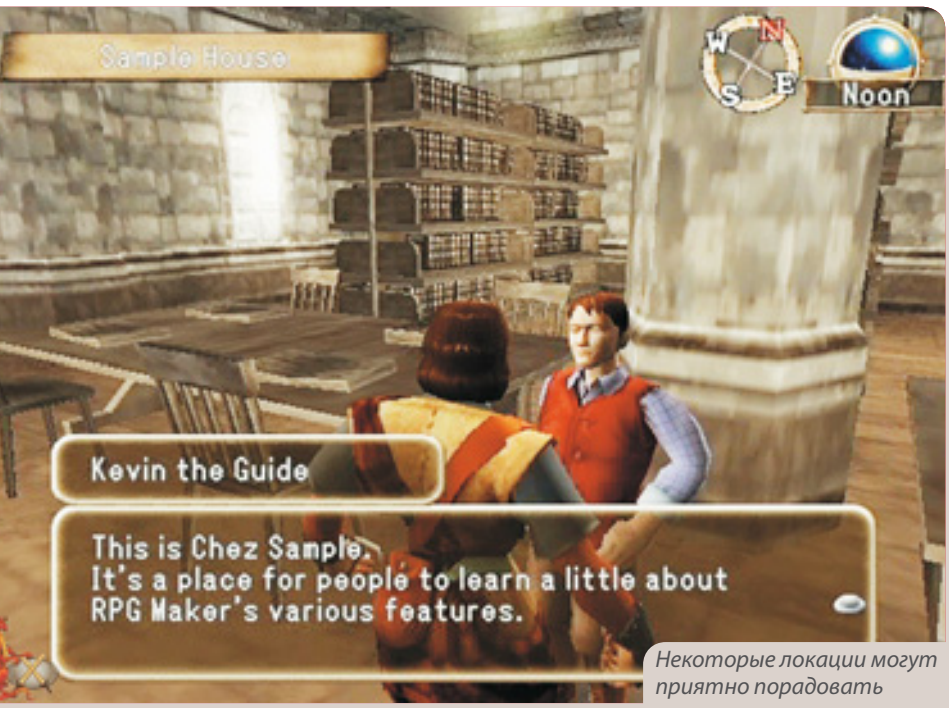
- без компакт-диска – **91406**
- с компакт-диском – **08433**

СТОИМОСТЬ ПОДПИСКИ С ДОСТАВКОЙ ПО ПОЧТЕ

- без компакт-диска – **8,74** грн в месяц
- с компакт-диском – **11,46** грн в месяц

LEXMARK
www.lexmark.ru
TM

Мы делаем печать проще!



Некоторые локации могут приятно порадовать

PlayStation 2

RPG Maker 3

Олег Овсиенко

Фанатам «Малятка»

Был когда-то такой журнал, где читателям предлагалось заняться вырезанием, сгибанием и склеиванием бумажных фигурок. Потом появились конструкторы Lego. А с распространением компьютеров тенденция получила несколько иное развитие.

Паспорт

Жанр RPG-редактор
Разработчик Runtime
Издатель Agetec/Enterbrain
Web-сайт rpgmaker.agetec.com
Возраст 7+

Оценка 3,5/5

Идея Дать любителям RPG возможность самореализоваться
Графика Не Xenosaga, но выглядит очень неплохо
Звук Около полутора сотен мелодий и звуков на выбор
Игра Для ограниченного круга пользователей, которые будут от нее в восторге

Для каждой мало-мальски уважаемой игры на PC имеется редактор, с помощью которого фанаты могут заняться совершенствованием полюбившегося им мира. На консолях подобное долго было недоступно по вполне понятным причинам, и вот выход найден. Компания Enterbrain уже не первый десяток лет выпускает продукты серии RPG Maker. Перед нами – третий эпизод.

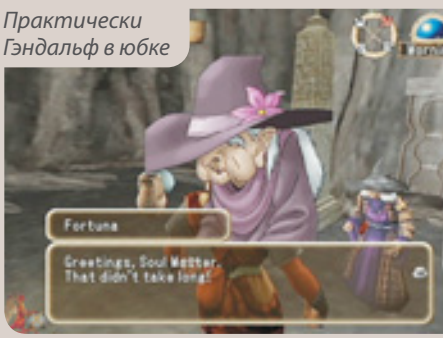
Назвать сие творение ролевой игрой можно только с большой натяжкой. Скорее это самостоятельный полноценный редактор, не привязанный к какой-либо игровой вселенной. Хотя собственный мир здесь все же есть. Заняться «рукоделием» предстоит в фэнтези-сеттинге, населенном гномами, эльфами, драконами.

Нам предлагают выступить в роли творца, ведь создавать в игре можно практически все. Застройте город домами, заселите жителями, заскриптуйте события – это реально и на консоли. После расстановки декораций вам предстоит прописать историю, распределить роли, расставить ловушки и сундуки со скарбом. Весьма интересная находка – компоновка собственных роликов (нечто подобное было в Disgaea): можно провести раскадровку, наложить музыку и покомандовать «актерами».

После таких строительных работ стоит заняться изучением созданного. Графика RPG Maker напоминает первое поколение продуктов для PS2, но выглядит довольно мило. Сражения поставлены в системе ATB – здесь без вариаций.

У серии был лишь один серьезный недостаток – из-за своей сложности она пришлась по вкусу ограниченному числу игроков. Чтобы исправить ситуацию, авторы значительно упростили проект: ощутимо урезали возможности по проработке персонажа, а выбор некоторых мелких деталей ограничили набором готовых шаблонов, что может несколько охладить пыл старых поклонников.

Система боя покажется знакомой всем, кто играл в Final Fantasy



Практически Гэндальф в юбке

Диалоги можно написать самостоятельно

PC

Ragdoll Kung-Fu

Олег Козак

Кукольный театр

Окончательно поселившись на консолях, файтинги стали исключительной, почти музейной редкостью для пользователей PC.

Ragdoll Kung-Fu – очень нестандартный проект, ведь нам придется руководить своим подданным лишь с помощью мыши. По сути игра напоминает кукольный театр: необходимо управлять почти всеми частями тела персонажа и при этом еще противостоять врагу. Например, чтобы перемещаться, нужно или передвигать ноги марионетки одну за другой, или заставить ее подпрыгнуть на «ниточках», что гораздо проще. Идея оригинальна, но, к сожалению, очень быстро приедается: пройдя все миссии и потешив себя мультиплеером, вы вряд ли захотите запускать Ragdoll Kung-Fu снова.

В процессе игры мы сможем использовать два специальных умения, которые делают ее интереснее: взлетать в воздух в духе «Крадущегося тигра» и пускать магические молнии в противников. В кувшинах, расставленных на поле боя, обнаруживается дополнительное оружие вроде нунчаков или катаны, что несколько разнообразит поединки.

Графику нельзя назвать красивой: 3D-задники сочетаются с 2D-персонажами, конечности которых приклеены к корпусу, как у бумажных кукол. Тем не менее разные эффекты вроде slo-mo или смены времени суток выполнены вполне прилично.

Паспорт

Жанр файтинг
Разработчик Mark Healey
Издатель Steam
Web-сайт www.ragdollkungfu.com
Возраст нет данных

Оценка 2,5/5

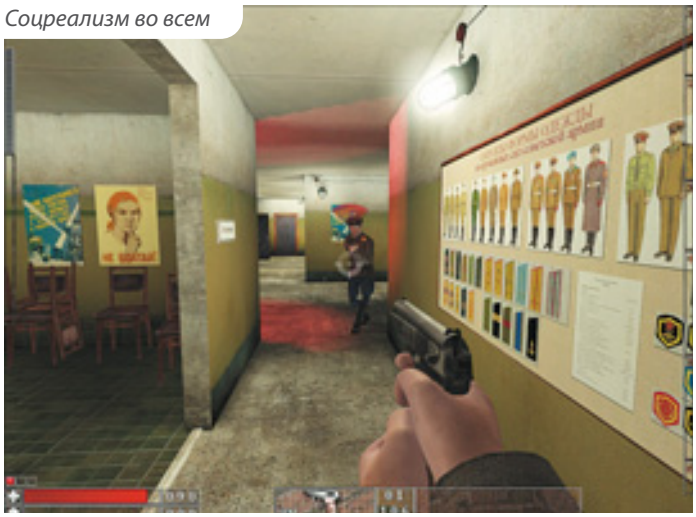
Мультиплеер пока представлен всего двумя режимами: обычный deathmatch и «шаолиньский футбол», хотя Марк Хили обещает в ближайшем будущем добавить новые.

Ragdoll Kung-Fu получилась неоднозначной игрой: оригинальность идеи не оправдывает посредственного геймплея. Это скорее небольшое развлечение на 15–20 минут в перерыве между более важными занятиями.

Бластерный шлем. Star Wars отдыхает!

A4ordable TECHnologies
Доступні технології
на твоєму робочому місці
Серія Fashion X5
Серія Colorful Mini
Серія Colorful Mini
SWOP-80
SWOP-48
RBW-5
BW-35
WOP-49Z
Оптична миша BW-5
стильний, агресивний ергономічний дизайн;
широке колесо прокрутки, комфортна прокрутка сторінок, вказівний палець зручно лежить на колесі, можливість прокрутки колеса двома пальцями;
зручно розташовані додаткові кнопки для ефективної роботи з офісним програмним забезпеченням;
гладке, "скляне" покриття корпусу миші.
KL(S)-23MU
Очікуйте!
Нові клавіатури!
ультра тонкий сучасний дизайн;
багатофункціональні інтернет клавіши;
роз'єми для навушників та мікрофону;
роз'єм USB 2.0;
сумісна з Win 95, 98, Me, NT 4.0, 2000 та XP Mac OS 8.5~9.X.
Нову серію KL!
KL(S)-7MU
www.a4tech.ua
Exim standart CORPORATION
Офіційний дистриб'ютор на території України компанія «Ексім-Стандарт»:
т. (044) 536-00-94, 537-29-60

Соцреализм во всем



PC

Метро-2

Дмитрий Шишов

Места для инвалидов

Опыт показывает, что российская индустрия способна на создание достойных и качественных игр. Но, к сожалению, очень редко.

Паспорт

Жанр first person shooter
Разработчик G5 Software/Orion
Издатель «Бука»
Web-сайт нет
Возраст нет данных

Оценка 2/5

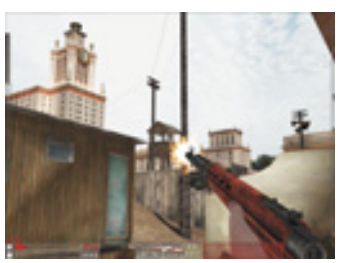
Честно говоря, проект «Метро-2» даже несколько превзошел наши ожидания. Разработчикам удалось передать атмосферу сталинской эпохи и неплохо реализовать графические возможности движка «Чистильщика». Но, как это зачастую бывает, усердия хватило лишь на некоторые элементы игры.

Главный герой – лейтенант МГБ Глеб Суворов оказывается втянут в заговор высокопоставленных военных чиновников. Они хотят захватить власть, считая, что семидесятидвухлетний Иосиф Виссарионович слишком стар для того, чтобы управлять страной. Путчисты намерены использовать секретное оружие ужасающей силы...

В попытках помешать им нам предстоит посетить несколько московских достопримечательностей, таких как Кремль, МГУ, секретные лаборатории, станции общественного и правительственного метро. Надо отдать должное дизайнерам уровней, которые усердно поработали над точным воссозданием реальных мест и исторического антуража. Кроме того, великолепное музыкальное сопровождение и отличное озвучивание персонажей придают игровому процессу несравненную атмосферу советских фильмов.

Но на этом все достоинства проекта заканчиваются, и мы погружаемся в скучный геймпей. Приготовьтесь к однообразному истреблению своих бывших боевых товарищей и постоянной беготне от кнопки к двери. Все это усугубляется умственной неполноценностью AI, отсутствием более-менее реалистичной физики, множеством ошибок, а также постоянными подтормаживанием даже на мощных системах.

Как и в большинстве случаев, наши разработчики поторопились с выпуском. А мы получили очередной сырой проект с нереализованным потенциалом.



Знаменитый МГУ

Ну, кто еще закурить хочет?

PC

Антикиллер

Антон Токаревский

Гоша in da house

Игры, созданные по горячим следам блокбастеров, давно и прочно вошли в нашу жизнь.

Сюжет игры отчасти перекликается с событиями одноименного фильма: его поклонники погрузятся в любимую атмосферу, а все остальные смогут попробовать уловить суть происходящего, просматривая щедрую нарезку кинокадров в качестве роликов.

Играть можно за кого-нибудь из трех персонажей-антагонистов: Лиса – борца с асоциальными элементами, авторитетного бандита Баркаса или отморозка Амбала. С вооружением не густо: пистолет (у каждого свой) с неограниченным запасом патронов, дробовик, H&K MP5K, M4A1 да народный любимец AK-47.

Разработчики наделили героев умением проваливаться в текстуры, неспособностью иной раз попасть в цель с метрового расстояния и даром гипноза. Последнее – только предположение, т.к. невозможно иначе объяснить непротивление злу насилием со стороны супостатов. Правда, иногда попадаются упрямцы, убить которых можно только из определенного места. Зачастую миссию приходится начинать снова и снова: найти «точку X» очень сложно, а вычислить логически невозможно.

Паспорт

Жанр third person shooter
Разработчик Qbik
Издатель «Новый Диск»
Издатель в Украине «Одиссей»
Web-сайт www.antikiller.nd.ru
Возраст 16+

Оценка 1/5

Это вам не лезгинка, а твист!

И совсем уж странно выглядит способ пополнения здоровья: путем убийства трех-четырех человек подряд.

Графика осталась на уровне прошлого века, а геймплей, с учетом многочисленных огрехов и недоработок, начинает утомлять с первых же минут.

«Антикиллер» в очередной раз доказал печальную закономерность: хорошие игры по мотивам фильмов появляются только в порядке исключения. К сожалению, детище российских разработчиков им не стало.

Ночь и огонь. Красотища!

PC

Rome: Total War – Barbarian Invasion

Роман Лупашевский

Ярость варваров

Отгремели Пунические войны, и Священная Римская империя вступила в эпоху заката. Патриции жируют, плебс нищает.

Падение нравов, развал экономики и ослабление военно-инженерного потенциала не могли не заметить достаточно молодые варварские племена. Рим раздроблен, и ему угрожает опасность! Осторожно, орды уже на границах!

Несмотря на то что перед нами всего лишь аддон, нововведений на удивление много. Добавлены новые фракции, у старых появились дополнительные возможности, возросло количество боевых единиц. Возвращена религия, причем игрок волен сам выбирать опиум для своего народа. Никто не мешает вам объявить Константинополь оплотом язычества, правда, тогда веру придется насаждать «огнем и мечом».

Изменения претерпела и боевая часть. Практически все юниты в аддоне – дебютанты, так что осваивать их сильные и слабые стороны придется заново. Многие отряды получили дополнительные способности. Копейщики, например, могут занимать круговую оборону, ощетинившись копьями. Подобный маневр хорош для отражения конных атак. А у щитоносцев появилась возможность сомкнуть щиты, что позволяет им достаточно долго выдерживать обстрел вражеских лучников. Для увеличения числа тактических маневров введена возможность переходить реки вброд или переплывать небольшие участки.

Графический движок все еще выдает прекрасную картинку, и поэтому изменения лишь косметические. Появились ночные битвы, модели стали более детальными, количество юнитов в кадре выросло. Общая оптимизация выполнена «на отлично»!

Если вы поклонник стратегий и фанат серии Total War – не пропустите. Прекрасный аддон к великолепной игре.

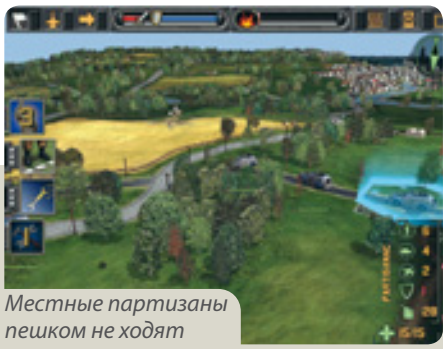
Шагом марш!

Паспорт

Жанр RTS/TBS
Разработчик The Creative Assembly
Издатель SEGA
Web-сайт www.totalwar.com
Возраст 12+

Оценка 4/5

Голиаф и Давид



Местные партизаны пешком не ходят

PC / Xbox

Shattered Union

Михаил Зинченко

Какая Америка? Теперь здесь земли Европейского Союза

До основанья, а затем...

Худший президент за всю историю Америки приводит страну к коллапсу. Гражданская война расколола США на шесть лагерей. Европа вводит ограниченный миротворческий контингент. Поехали?

Паспорт

Жанр пошаговая стратегия
Разработчик PopTop Software
Издатель 2K Games
Web-сайт www.2kgames.com/shatteredunion/
Возраст 12+

Оценка 3/5

Идея Миротворческие войска шаг за шагом уделывают Америку
Графика Достаточно неплохо, хоть и не эталон – явное наследие кросс-платформенности
Звук Танки стреляют, самолетики жужжат. Без помощи собственного плейлиста обойтись нереально
Игра Не совсем идеальная попытка преподнести массам TBS с запахом wargame

Редкий, практически мифический вид гексагональных пошаговых стратегий всегда балансировал на грани имитации wargame. Не обошлось без подобного казуса и на этот раз. Вначале перед нами ставят весьма простую задачу – выбрать какое-либо новообразовавшееся государство или встать во главе Европейского альянса. В игре присутствует еще одна сторона – Яussia, но, к сожалению, не в кампании.

Вся территория бывшей сверхдержавы разбита на несколько десятков участков, имеющих различные бонусы. За каждый ход мы можем атаковать одну из приграничных зон и отражать нападение кого-нибудь из соседей. С завоеванных территорий получаем определенную мзду, за счет которой и производим ремонты с закупками.

Боевой процесс достаточно каноничен и напоминает эдакую Advance Wars для взрослых. Вооружение сторон очень похоже, за исключением нескольких уникальных юнитов. К нашим услугам все виды войск, задействованных в современной армии (кроме флота). А разнообразят процесс примкнувшие к нам партизаны и несколько типов техники, сбрасываемой русскими прямо на поле боя. Особой хардкорности в параметрах войск замечено не было, что окончательно добило начавшую было формироваться иллюзию wargame. Благо налицо весьма основательный баланс, и уже после пары часов игры входишь во вкус и получаешь от процесса море удовольствия.

Не обошлось и без недоработок, существенных для массового продукта: интерфейс на редкость неудачен, система обучения никуда не годится, а всю однопользовательскую кампанию можно с легкостью закончить за день-два. Но за идею игры, охоту салатовых вертолетиков на розовые танки, бронированные кадиллаки местных партизан и единственный бой с Яussia разработчикам из PopTop можно простить многое.

Констатируем факт: очень редкий вид клюквы созрел, а всем желающим мы настоятельно рекомендуем поучаствовать в сборе урожая.

А Аляску россиянам мы все-таки не отдадим!

PlayStation 2

DDR Extreme 2

Алина Жигунова

DDR me harder

Любая игра, хоть ненадолго заставившая геймера отвести взгляд от монитора и оторвать задницу от кресла, может быть причислена к величайшим достижениям человечества.

Паспорт

Жанр танцевальная игра
Разработчик Konami
Издатель Konami
Web-сайт www.ddrextreme2.com
Возраст 3+

Оценка 3/5

Однако, как верно заметил Иосиф Виссарионович, потребности населения возрастают по мере их удовлетворения. И если во времена выхода первой DDR Extreme ее возможностей все-таки хватало, чтобы удержать пресловутого геймера на танцпаде да еще и убедить подвигать конечностями, то сейчас прелестей DDR для этого явно недостаточно. Конечно, режим *Hands & Feet* по-прежнему привлекает любителей поработать руками, но, как и раньше, композиции слишком коротки, кроме того, на излишне ярком фоне не очень хорошо видны стрелочки. А улыбчивые извращенцы, самозабвенно, с нарушением всех анатомо-физиологических норм танцующие на экране, вызывают вспышки немотивированной агрессии и желание достать из подпола дедушкину трехлинейку.

Зато музыкальное сопровождение нас порадовало. I will survive Глории Гейнор и «Лунная соната» Бетховена (к ней написали слова!), переработанные «всемирно известными диджеями» в бодрые танцевальные ритмы, звучат очень миленько. Полный же кавай достигается следующим несложным сочетанием: сильно, практически до неузнаваемости замаскированная мелодия из «Мадам Баттерфляй» (пронзительно высокий монголоидный голос с развратными интонациями поет: «Ai-ai-ai, I`m your little butterfly») плюс дурик по имени Акира в строгом костюме, выделывающий па на заднем плане.

В общем, недавно дошедшая до игростроя мода на клонирование, к сожалению, затронула и танцевальные симуляторы. Люди! Это не единственный и даже не самый интересный способ!

К счастью, танцора можно отключить

Стійка якість звуку...
www.fd-audio.com

F&D

Xbox 360 News

www.xbox360news.com

Нашествие зеленых ящиков уже не за горами. Все прогрессивное человечество отсчитывает минуты до этого радостного события. А мы рекомендуем просто добавить в закладки один из наиболее полных новостных ресурсов, посвященных Xbox 360. Слухи включены.

Sonic Portal

sonic.neoseeker.com

Вы думаете, быстрее гепарда зверя нет? Или, может, всех обгонит Bugatti Veyron? Ан нет. Быстрее всех на свете движется синий еж Sonic, которого непрерывно клонируют в лабораториях компании Nintendo. Заинтригованы? Тогда вам сюда.

Home of the Underdogs

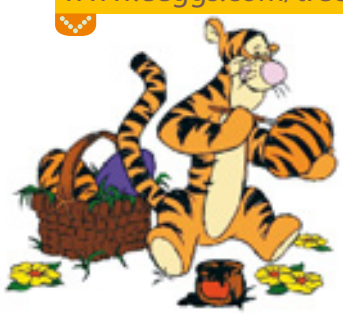
www.the-underdogs.org

Так сложилось исторически, что за весь период создания игр появлялись проекты, которые не воспринимала аудитория. 99% из них оказывались беспросветной серостью и не заслуживали внимания. А оставшийся 1% попросту опередил свое время. В них реализовывались отличнейшие идеи, к которым пользователи банально не были готовы. А порой и того грустнее – игры и игроки просто не сумели встретиться.

Однако есть энтузиасты, с упорством Лары «Любви нашей» Крофт ведущие бесконечные археологические раскопки в надежде найти незаслуженно забытые проекты. Все обретенные раритеты заботливо отряхивают от пыли и выставляют на суд общественности. Более того, нам даже помогают найти многие из этих жемчужин в бескрайних просторах Всемирной Сети. Потратив несколько дней на исследование местного Зала славы, мы присоединяемся к восторгам уважаемых редакторов Underdogs. Не проходите мимо.

Easter Eggs Archive

www.eeggs.com/tree/563.html



Многие разработчики любят прятать в своих твореньях так называемые Easter Eggs («пасхальные яйца») – всевозможные шутки или аллюзии. К вашим услугам одна из замечательных коллекций этих самых Easter Eggs. Мы уже нашли летающую собаку в AoE II и нигерийские письма в Doom 3. Присоединяйтесь.

Тяжело быть джедаем

Если солдат начинается с ботинок, то джедай, наверное, с костюма. Облачение, одобренное самим Лукасом, можно раздобыть в официальном звездном магазине *www.shop.starwars.com*. Здесь же приобретаем и верный световой меч (моделей масса). Покупки обмываем из фирменных джедайских рюмок, а чеки прикрепляем к холодильнику стильными магнитами. Одного из друзей можно смело одеть в костюм C-3PO или Чубаки, а любимую собачку нарядить Йодой.

Самым решительным стоит попытаться пробиться в Академию джедаев (*www.jedi-academy.com*) и пройти обучение под чутким руководством Оби-Вана Кеноби. А тем, кто предпочитает все делать сам, здесь преподадут азы пошива аутентичных прикидов (*www.jedyorden.narod.ru/jedy_v.html*) и сборки световых мечей (*www.wilcoxusa.net/saber*).

Хотя, наверное, стоит просто еще раз пересмотреть любимые моменты саги (наш фаворит – Star Wars Trilogy). Перечитать затертые до дыр книги. Освежить в памяти многочисленные компьютерные игры (уникальный симулятор джедая – Star Wars: KOTOR) или с головой погрузиться в Star Wars Galaxies (*www.ozon.ru*). И да пребудет с нами Сила!

Джентльменский набор космических рыцарей

Trick or treat!

Закрывайте двери, зашторивайте окна, ни в коем случае не выходите на улицу. Самый страшный праздник года, по сравнению с которым блекнет Восьмое марта, уже здесь. Он просочился по оптоволоконным линиям даже в миры, недосягаемые для всевозможных красных дней календаря.

Только на это время Nightsisters покинули Датомир и поспешили «поздравить» обитателей Star Wars Galaxies. World of WarCraft пережил нашествие низкорослых тауренов, призраков, летучих мышей и жаб 60-го уровня в эпических сетах, а также бородатых гномских женщин (мы всегда это знали!). Демонический Pumpkin King заставил элитных бойцов Guild Wars поплясать, нацепив на них праздничные маски. В городах EverQuest 2 появились дома с привидениями, по улицам зашастали черные кошки, а в сельской местности расшалились пугала. Игроков в Lineage II решил осчастливить своим присутствием темный лорд Dafstin, так что всем пришлось бросить свои дела и спешно выпроваживать его назад в Underworld.

Отмечать День всех святых в MMORPG – добрая традиция. Приятно, заглянув в родной Darnassus, увидеть, что город украшен тыквами, черными свечами, бумажными скелетиками и привидениями. Получить от хозяина гостиницы костюм летучей мышки, волшебную конфету или маску. Принести больному сироте в Stormwind сладости к празднику. Разработчики прилагают все усилия, чтобы сделать нашу виртуальную жизнь веселее. Спасибо им.

Внимание! Всем, кто видел Draculeet, уплатить 100 кредитов в пенсионный фонд Корпорации. Тем, кто с их помощью получил маечки, очки, санбурсты и прочую праздничную дребедень, – по 300. Раздобывшим пистолеты – сдать оружие.

Искренне ваша Omni-Tek

– По-дурацки выглядим, ребята.
– Вот там труп видишь? Танцуй, а то на его месте окажешься. Pumpkin King шутить не любит, мигом минус к параметрам заработаешь.
– Тс-с, он на нас смотрит, улыбаемся и машем...

Уважаемые жители Norrath! Только сейчас и только для вас уникальная возможность напугать свою вторую половину и быть неузнанным собственной тещей. Лучшие Halloween-маски по специальным ценам. Спешите, количество товара ограничено.

Здравствуйте, мои дорогие, это я, ваш темный лорд Dafstin. Поиграем?

Unreal Tournament 2004

Антон Бреусов

Финалисты Make Something Unreal Contest

Конкурс на разработку различных дополнений к Unreal Tournament 2004 с общим призовым фондом более 1 млн долл. проводился компаниями Epic Games и NVIDIA на протяжении всего 2004 г. Разумеется, он вызвал живой интерес у модмейкеров. И хотя с момента его завершения прошел почти год, мы все же хотим обратить внимание почитателей UT2004 на работы финалистов в номинации «Лучший Total Conversion мод».

МОДЫ

Red Orchestra 3.3

www.redorchestramod.com

Всеобщая любовь игроделов к сеттингу Второй мировой войны не обошла стороной и моды для UT2004. Впрочем, порадовало, что Red Orchestra не стала эксплуатировать уже порядком избитую тему контрнаступления союзников на Германию, а обратила внимание на Восточный фронт. И это несмотря на то, что в списке авторов мода всего две-три русские фамилии, да и немецких ненамного больше. Так что не ждите высадок в Нормандии. Воевать будем как в русских деревушках, так и в кварталах разрушенного Берлина.

В игре более двадцати карт, которые охватывают территории от Сталинграда до Варшавы и собственно столицы Германии. Добрая половина зон – кварталы разных городов. Причем многие дома являются не просто элементами дизайна. В них можно зайти и, грамотно выбрав огневую позицию, простреливать целые улицы и площади, оставаясь при этом в относительной безопасности. Есть здесь и бои в окопах, и вылазки во время бомбежки, и ночные перестрелки.

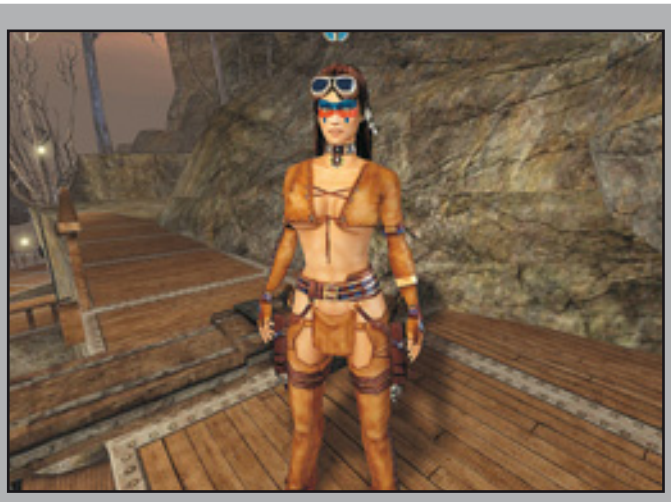
Red Orchestra – многопользовательская и командная игра. Возня с ботами годится лишь для тренировки, слишком уж они «хорошо» стреляют. Так и норовят укокошить половину своих в первой же стычке. Цель каждой миссии – захват и удержание ключевых точек на карте, причем некоторые можно занять только в определенной последовательности. Побеждает команда, заполучившая все точки. Веселье повторяется заданное число раундов. Умершим игрокам разрешается воскреснуть после небольшого тайм-аута. Чудо возрождения подается как подход подкрепления. Так что бездумно зачищать местность нет смысла.

На старте мы определяемся как со стороной, так и с ролью. От нашего места в команде зависят выбор оружия и доступные умения (например, вождение танков). Кстати, для полноценного использования этих стальных монстров требуется экипаж из двух человек (водителя и стрелка). Но тяжелая техника – редкость, основная роль в Red Orchestra отводится пехоте. Авторы весьма дотошно подошли к моделированию оружия тех времен и особенностей его использования. Излишнее геройство и пальба на бегу – гарантированная смерть. Ведь чтобы просто попасть в выбранную мишень из ППШ или MP40 с расстояния больше пары десятков метров, нужно прицеливаться, причем лучше сидя или лежа. А стрелять – короткими очередями, чтобы уменьшить отдачу. После непродолжительной пробежки солдат устает, и ему надо отдышаться. Полоска здоровья отсутствует как таковая (есть лишь приблизительная индикация тремя цветами), нет и перекрестия прицела. Нельзя узнать и количество оставшихся в обойме патронов. Можно лишь, опять-таки приблизительно, оценить «на вес». Поэтому приходится выбирать: перезаряжать автомат после каждой длинной очереди, но таскать с собой несколько полупустых обойм, или же рисковать и заниматься перезарядкой в самый неподходящий момент.

Не обошлось в игре и без небольших глюков. Анимация некоторых действий игроков иногда «заедает» – скользит себе рядовой Иван по земле вприсядку и даже ногами не перебирает. Впрочем, мод развивается и регулярно обновляется, надеемся, что это исправят.

Damnation: Hell Breaks Loose 2.0

www.damnationthegame.com



Damnation – самый стильный мод из всех представленных здесь. Это смесь паропанка и мистики в сеттинге альтернативного Дикого Запада. Идет многолетняя война. На конфликте неплохо греет руки некий злодей. Ему противостоят Dr. Babbage и группа героев со скромным названием Peacemakers (это мы). К несчастью, доктор попал в переделку и пребывает в заложниках где-то в недрах шахты, на которой работают заключенные. Придется его выручать.

Завязка довольно нехитрая, а цель ясна и до боли знакома: идти до конца и убить всех, ура! Так что берем одного из трех понравившихся персонажей (кого именно – не важно, на игровой процесс это не влияет) – и вперед! Лично я предпочел Yakecan – харизматичную индианку, вышедшую на тропу войны. Возможно, кому-то по душе придутся ребята в шляпах и плащах. Сомнений в собственной правоте быть не должно. Дело в том, что каторжникам в воду подмешивали большие дозы хитрого военного токсина, так что выглядят они почти как зомби. Думают медленно, бегают небыстро и не слишком опасны (если не дать им собраться толпой и окружить игрока). А вот из ружей стреляют неплохо.

Как ни странно, изничтожение этих несчастных – не самая интересная часть игры. Прохождение уровня – вот где изюм. На нашем пути расположены различные краны, лифты и механизмы, протянуты веревки, а по рельсам ездят вагонетки. Так что перестрелки с экс-шахтерами сменяются раздумьями о способе преодоления возникших преград. Для большего удобства предусмотрен вид от третьего лица. При этом нам доступны разные акробатические трюки: лазание по веревкам, лестницам и трубам, прыжки с цеплянием за карнизы. В общем, привет симпатяге Принцу.

Отстреливать зомби разрешают всего из трех видов оружия, зато каких стильных! Это два четырехбарабанных револьвера, арбалет с двумя типами наконечников стрел (простыми и взрывающимися) и паромет. Последний поможет устроить горяченькую баньку сразу для целой толпы недругов. А можно перейти в снайперский режим и поливать их кипятком с большого расстояния. Кроме этого, наши герои обладают паранормальными способностями. *Spirit Walk* позволяет покидать тело и свободно парить неподалеку, а при встрече с врагом – еще и брать супостата под свой контроль. Некоторые этапы можно пройти только так.

Есть и недостатки. Это самый незаконченный мод из всех здесь рассматриваемых. Пока имеются всего три уровня, пусть и очень больших. Их прохождение займет у опытных игроков максимум 3–4 часа. Кроме того, темп игры достаточно неравномерный. После разудалых перестрелок идут участки на ловкость и сноровку в прыжках. Damnation больше других требователен к производительности компьютера. Хотя запросы эти оправданы – «мягкие тени» от нескольких источников света сделаны полностью средствами мода, без правки самого движка (использована технология от SquirrelZero, одного из авторов Frag.Ops).

Strike Force 2004 3.01

www.strikeforce2004.com

Strike Force, вероятно, самая старая из рассмотренных нами модификаций. Первые версии этой игры вышли еще под оригинальную Unreal Tournament. Данный проект можно считать главным конкурентом Counter-Strike (другой подобный UT-мод, Tactical Ops, похоже, заброшен). Впрочем, на текущем этапе развития Strike Force гораздо проще CS. Единственным доступным режимом является *Team Deathmatch*, на большинстве карт командам просто предлагают уничтожить друг друга без освобождения заложников и прочих тонкостей. Хотя есть и несколько уровней с более сложными заданиями, вроде захвата ключевых точек или обезвреживания заложенных террористами бомб.

Упрощена по сравнению с Counter-Strike и стартовая часть игры. Вместо закупки оружия предлагается выбрать один из двух классов (assault или sniper) и один из трех уровней экипировки. От класса зависит выданный набор оружия, а от количества взятых патронов – скорость перемещения бойца. А вот движение и стрельба сделаны более реалистично. После пробежки учащается пульс, вследствие чего снижается точность стрельбы. А индикатор прицела на экране не появляется, пока мы не зажмем *Alt+Fire* (т. е. оружие должно быть взято на изготовку). Это вынуждает более активно использовать засады. Карты в Strike Force достаточно большие, с множеством проходов внутри зданий и укромных уголков.

Однако несмотря на отдельные положительные моменты, чувствуется некоторая незавершенность игры. Сейчас команда SF 2004 бросила все силы на работу над коммерческим продолжением Strike Force Red Cell, которое выйдет примерно через год.

Roma

Офіційний дистриб'ютор GAINWARD в Україні
компанія "Рома"

м. Запоріжжя
вул. 40 років Рад. України, 39
тел.: (061) 220 04 49
224 02 64

www.roma.ua

Frag.Ops: The Final Battle 2.16

www.frag-ops.com

Еще один командный шутер. Правда, создатели Frag.Ops не ставили перед собой задачу добиться как можно большего реализма или точнее скопировать Counter-Strike. Они старались балансировать между разнообразием, увлекательностью и достоверностью. Действие игры разворачивается в не слишком отдаленном будущем, где легализованы частные военизированные группы. Можно выбрать одиночные миссии с привычной пораундной игрой на отстрел команды противника или простые задания вроде нейтрализации заряда C4. Есть и более сложный режим *War* с наземными и воздушными средствами передвижения, возведением защитных сооружений и возможностью управлять турелями. Игроку предлагается свыше двадцати видов разнообразного вооружения (кстати, его можно усовершенствовать).

При выборе персонажа разрешается взять один из примерно двадцати модификаторов характеристик солдата (traits), которые улучшают одни параметры за счет ухудшения других. В итоге каждый боец приобретает индивидуальные черты. За определенные успехи, например сольное уничтожение всей вражеской команды, дают медали, что в результате выражается в денежном вознаграждении. В общем, если вам поднадоел CS и хочется какой-то не слишком сложной альтернативы – попробуйте Frag.Ops.

AirBuccaneers 1.6

ludocraft.oulu.fi/airbuccaneers

Если Damnation – самый стильный однопользовательский мод, то AirBuccaneers занимает аналогичную позицию среди командно-многопользовательских. Ведь действо здесь разворачивается не на душных улочках современных городов, а в небе. И не на самолетах, вертолетах, как кто-то может подумать, а на воздушных шарах. Итак, дамы и господа, оставьте дома автоматы и гранаты, берите в руки мушкет и факел и добро пожаловать на борт сего непослушного транспортного средства.

Тишину туманного утра в лесу разорвут грохот пушек, залпы из мушкетов и крики людей, падающих с подбитых шаров. По земле никто не перемещается, да и некоторые карты – сплошь леса да болота. Полет на воздушном шаре, знаете ли, штука непростая, здесь требуется слаженная работа трех-пяти человек. Один должен постоянно стоять у руля, выбирать правильный курс и следить за высотой. Двое или трое обслуживают пушку: заряжают ее, целятся во вражеский шар и вовремя подносят факел к фитилю. Оставшемуся члену «экипажа» нелишне будет следить из телескопа за небом, выискивая цели. А при случае и забросить в корзину близко подлетевшего вражеского шара парочку мешков с порохом, снабженных зажженными фитилями, или выпустить в направлении его движения несколько парящих воздушных мин.

Есть и большие, сдвоенные шары сразу с четырьмя пушками (по штуке с каждого борта). На таких можно лететь хоть вдесятером. Но если шар собьют, помирать, скорее всего, тоже придется сообща – мало кому удается остаться в живых, упав со стометровой высоты. А если противник уже приблизился к базе и начинает расстреливать нас на взлете, советуем и вовсе не подниматься в воздух. Палите в него из стационарных пушек или же запускайте в небо мины. Тут главное не переборщить и не подложить свинью собственным воздухоплавателям.

Пушка заряжается не только ядрами. Закинув в нее пару мешков пороха, получаем очень эффективное подобие огнемета, а засунув с десяток мин – что-то вроде ракетницы.

Цели игры зависят от выбранной карты. В простейшем случае (*Team Deathmatch*) очки начисляются за подбитые вражеские шары (за покинутые меньше, с командой на борту – больше). В режиме *Treasure Hunt* после поверженного противника остаются баллоны с «сокровищами». Их необходимо подобрать, чтобы получить баллы. Есть и *Domination*-карты, на которых нужно удерживать определенную зону под контролем своих шаров. В ряде случаев может перемещаться и сама зона.

Не недостатком, но важной особенностью AirBuccaneers является неторопливый темп воздушных боев. Игра требует скорее тактических навыков, смекалки и терпения, чем быстроты реакции и точности стрельбы.

Alien Swarm: «Just Another Bug Hunt» 1.2

www.blackcatgames.com/swarm

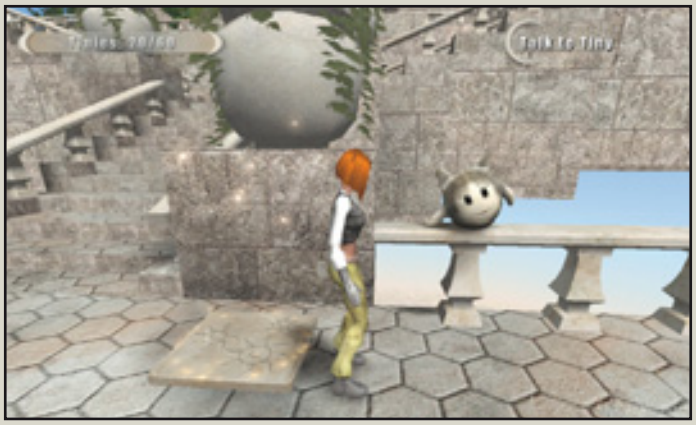
Соскучились по жукам-пришельцам и темным космическим базам? Тогда Alien Swarm для вас. Никакого first person, вид строго сверху (фактически 2D), управление и стрельба а-ля незабвенный Crimsonland. Команда из нескольких космических пехотинцев с мощным автоматическим оружием и толпы быстро бегающих по коридорам инопланетян с зеленой кровью. Общая идея проста: выжить и пробиться любой ценой. Правила чуть сложнее. Они настолько нетривиальны, что на прохождение обучающей миссии может уйти добрый час.

Мы управляем небольшим отрядом (до четырех пехотинцев). Каждому солдату присвоен класс, который определяет набор умений и используемое оружие. В любой момент времени под непосредственным контролем игро-

MetaBall 1.02

www.metaball.org

MetaBall – очень мирный мод. Здесь не надо ни с кем воевать. Свои умения придется проявить в аркадно-пазловых забавах. Сюжет прост: спасите «пушистиков» tinies, заточенных в лабиринтах злой волшебницей. Для чего придется стать... шариком и пройти весь этот извилистый путь. Сразу прослеживаются параллели с такими играми, как Katamari (пусть к нам ничего и не липнет), Ballance, а в одном из режимов – с незабвенным Соником. Всего в игре три типа уровней, каждый со своими правилами.



В *Dexterity*-заданиях необходимо отыскать разбросанные в самых труднодоступных местах звездочки sunIcons. Определенное количество трофеев спасет одного tiny, но в идеале нужно собрать все и найти выход с уровня. Где-то придется хорошенько разогнаться, где-то подпрыгнуть, а затем аккуратно прокатиться по тонкому брусу и умудриться не свалиться в пропасть. В некоторых точках можно менять тип шарика. Например, мыльный пузырь очень легкий и высоко взлетает, но ему не пройти против ветра. А металлический шар притягивается магнитом, что может как помогать, так и мешать.

На *Rescue*-картах нужно найти шарики с заключенными в них tinies, причем уложиться в заданное время. После чего притащить их за собой к старту. Иногда tinies спрятаны за всякой опасной машинерией, лабиринтами или головоломками. Малейшая неточность – и шар с уже почти спасенным существом разбивается или улетает в пропасть. Начинаем все сначала...

Уровни *Speed* представляют собой гоночный трек с препятствиями. По нему надо катиться не только быстро, но и точно, подбирая по дороге как можно больше sunIcons, чтобы всего за полторы-две минуты набрать нужное количество очков. В этом режиме – только один вид шарика с недвусмысленным названием SonicBall. Уровней в игре 12, по четыре каждого типа, и все они объединены центральной зоной Hub. Таким образом, проходить карты можно в произвольном порядке и по многу раз, если есть желание улучшить собственный результат. Вы оцените очень приятный и светлый дизайн мода и простые, но ритмичные мелодии, отлично дополняющие геймплей.

Правда, людям без соответствующих навыков игра может показаться весьма сложной (дойти до финала просто не хватит терпения). Увы, в MetaBall нет произвольного сохранения, оно возможно только после завершения уровня, так что трудные этапы придется повторять снова и снова. Ну а тем, кто пройдет все испытания, разработчик собирается в скором времени подарить продолжение примерно того же объема.

ка находится один из бойцов, остальными управляет AI (как умеет). Соратников можно повести за собой всей толпой, но эффективность действий отряда будет выше, если всех грамотно расставить: каждого на своей огневой позиции с максимальным сектором обстрела. Как видим, action сочетается с тактическими элементами.

Порадовали в Alien Swarm наличие полноценной кампании и основательный подход к сюжетной части игры. В наличии интроролик, подробно расписаны задачи миссии, для каждого персонажа придумана биография, ко всем предметам и оружию есть описания. Для создания атмосферы это имеет далеко не последнее значение. Дизайн космических баз вызывает слезы умиления: множество коридоров и платформ, разделенных автоматическими дверями и шлюзами. Монстры прут изо всех щелей, так что задерживаться на одном месте не стоит, ведь патроны, аптечки и здоровье у команды не бесконечны.

К слабым сторонам игры можно отнести сложность управления сразу несколькими юнитами. Приходится постоянно переключаться между бойцами, чтобы расставить их в ключевых точках локации. А в режиме следования за игроком все солдаты, управляемые AI, норовят сбиться в дружную кучу и так же дружно умереть, попросту запаниковав и бездумно расстреляв друг друга. Так что по причине чрезмерной сложности однопользовательский режим малоиграбелен, кооператив будет предпочтительнее.

Xbox 360

Saint's Row

Дата выхода IV квартал 2005

В Тихом Омуте (Still Water), как известно, творится много интересного. Документальный репортаж о криминально-драматических событиях в этом городке расскажет о нелегкой борьбе банды с окружающей действительностью. Главный герой (кстати, собираемый и полностью кастомизируемый как в начале, так и в процессе игры) должен отличиться на ниве вооруженного грабежа, злостного хулиганства, нанесения тяжких телесных повреждений, порчи муниципального и личного имущества, мошенничества с целью получения страховки и пр. Тюнинг тачек и себя, любимого, мини-игры, обеспечивающие прирост жизненно важного параметра respect, большие и малые пушки, телки... Ничего не напоминает?

PC

Darkstar One

Дата выхода I квартал 2006

Ascaron решила покорить космос. При поддержке фантаста Клаудии Керн она снаряжает звездолет Darkstar One. В программу полета входят пришельцы злобные Thul – 1 раса, герой главный Kayron Jarvis – 1 человек, страшная тайна убийства папы протагониста, связанная с ужасающе разрушительной технологией, спрятанной на корабле, доставшемся герою, – 1 штука, спасение Вселенной – 1 раз. Никуда не денутся и мегатонны разнообразного оружия и брони, которыми мы сможем украсить свою шхуну, и разные способы заработать на бифштекс себе и на топливо для нашего пегаса. Нам даже позволят прогуляться по поверхности планет, предложат два варианта развития персонажа и Spell Weapon. Оружие, по механизму действия напоминающее заклинания массового поражения (area of effect) из RPG. Любопытно? Нам тоже.

PS2

Dynasty Warriors 4 Hyper

Дата выхода декабрь 2005

Впервые за историю существования известный сериал Dynasty Warriors, разошедшийся миллионными тиражами, осчастливит своим присутствием PC. За основу игрового мира взята героическая эпопея Ло Гуаньчжуна «Троецарствие», а это значит, что нас ждет неповторимая атмосфера Древнего Китая. Потрясающе динамичные битвы против десятков и даже сотен противников, более сорока персонажей, боевая система с мощными ударами и головокружительными комбо обещают повергнуть PC-геймеров в шок. Мы этого ни за что не пропустим.

PS3

Ni-Oh

Дата выхода 2006

Один из launch-проектов для следующей консоли Sony, очередное творение великого Коу Шибусавы (Kou Shibusawa), создаваемое по неоконченному сценарию покойного мэтра Акиры Куросавы. Изначально Ni-Oh задумывалась в тандеме с одноименным фильмом (тогда проект назывался Oni), однако киноверсию событий отменили. Трагическая история светловолосого и голубоглазого самурая (мама – блондинка, папа – самурай), который должен отыскать свой путь в раздираемой феодальными войнами Японии XVI в., покрыта завесой тайны. Мы надеемся со временем ее приоткрыть. Кстати, Шибусава-сэнсэй уверяет, что графика, доступная общественности на данный момент, – не рендер. Поверим?

PC / Xbox

Dreamfall The Longest Journey

Дата выхода весна 2006

Приключение продолжается. Мы верили, что самое долгое путешествие не могло закончиться в 2000 г. Мы знали, что в свое время свидимся с Эйприл Райн. Преданно ждали с 2003 г., когда объявили о начале работ над продолжением саги. Еще немного, и мы окажемся в центре заговора, охватывающего три мира. Воплотившись в одного из трех героев, шаг за шагом будем приближаться к разгадке (сюжет держится в строжайшем секрете). Но помните: Dreamfall – не сиквел. Жанр эволюционировал, и теперь вместо традиционной адвентюры point-and-click с неизменными пазлами нас ждет больше action и мини-игры. Более того, появится возможность выбора и три стиля прохождения игры (по количеству героев). И пусть это не так сильно влияет на развитие сюжета, как в RPG, разнообразие в геймплее всегда приятно.

PC

RF Online

Дата выхода I квартал 2006

Имеется планета Novus. На ее полезные ископаемые претендуют механизированные агрессоры Accretia, эльфоподобные аборигены Cora и маленькие, да оборотистые Bellato. Чем это грозит несчастной планете? Правильно, массовыми многопользовательскими военными действиями. Залог успеха корейской игры – абсолютно непохожие расы, а значит, и уникальные средства уничтожения противника. От тяжелого вооружения Accretia, монтируемого прямо на персонаже, до магии Cora и боевых роботов Bellato. PvP-ориентированный геймплей, масштабные бои за жизненно важные шахты, а также стандартный набор: квесты, мобы, шмотки, левелинг, крафтинг. Руки чешутся подержаться за «баранку» личной мехи!

PC / PS2

Phantasy Star Universe

Дата выхода зима 2006

Гуманитарная помощь любителям качественных action/RPG прибудет на PC в лице продолжения одного из старейших консольных сериалов (первая игра Phantasy Star вышла в 1988 г.). Последние 5 лет бренд обитал в Сети. Но вот наконец нам обещают и оффлайновое приключение на 40 часов. Захватывающий сюжет, отлично проработанные персонажи, огромный игровой мир, насчитывающий три планеты. А также страшный неведомый враг THE SEED (таинственная форма жизни), группа верных (а главное, уникальных) товарищей и звание величайшего героя системы Grarl в финале. Для нелюбителей пеших прогулок на длинные дистанции предусмотрены моторизированные средства передвижения. А для фанов живого общения – сетевая игра в духе «собрали команду, убили чудовище». Учитывая затишье на поприще action/RPG, гость будет как нельзя кстати.

PC / PS2 / Xbox

Gene Troopers

Дата выхода зима 2005

Как оказалось, злобные инопланетяне не ограничиваются применением специфических зондов. Эти космические бяки похитили героя и провели серию бесчеловечных экспериментов с целью превратить его в безмозглого, но суперэффективного генетически модифицированного штурмовика. А еще они прихватили и спрятали его ненаглядную дочурку. Пора разобраться, кто виноват, и наказать всех, кто попадется под горячую отцовскую руку. Последняя, к слову, усилена изменениями на уровне ДНК, а также оснащена разнообразными фантастическими орудиями. Веселья действу добавляют титулованный Havok (мы ведь любим швырять столы в оппонентов) и возможность инвестировать выбиваемые из врагов D.N.A. points в суперспособности (ага! элементы RPG). В общем, еще посмотрим, кто на ком зонды тестировать будет!

PC / PS2 / Xbox

Jaws Unleashed

Дата выхода январь 2006

Создатели милого дельфинчика Эко решили воплотить в жизнь идею жесткой защиты окружающей среды под лозунгом: «Вы все еще добываете нефть в океане? Тогда мы идем к вам». В качестве посланника доброй воли они избрали милейшее и добрейшее существо – большую белую акулу (да, да, дядюшка Спилберг одолжил свою золотую рыбку). Доведенная до ручки бесконечным жужжанием буровых вышек Carcharodon carcharias решила показать, кто в море хозяин, для начала стрескав сына какой-то большой шишки. Дальше под горячий хвост попадут прочие двуногие, а также плавсредства, конструкции и младшие представители фауны. У этого плода воспаленной фантазии разработчиков даже предусмотрен сюжет с различными миссиями (stealth; crash, kill'n'destroy на время) и боссами. Скорее всего, мы получим очередной толчок для массового рецидива акульей фобии.

Xbox 360

Every Party

Дата выхода декабрь 2006

Все гениальное просто. И мудрые японские разработчики, забросив в угол навороченные визуальные эффекты и сверхреалистичный интеллект, делают настольную игру. Соревнуясь вчетвером, по Xbox Live или с AI, мы крутим стрелочку и перемещаемся на указанное число квадратиков к заветной цели. В пути нас подстерегают коварные ловушки, приятные бонусы, в том числе и для кастомизации персонажей, и разнообразные мини-игры. К созданию графики привлекли известную мангаку Sakura Momoko. Однако этот замечательный проект пока заявлен как эксклюзив для Японии. Мы в трауре.

PS2

Ryu Ga Gotoku

Дата выхода декабрь 2005

Бюджет данного проекта приблизительно равен 20 млн долл. Над его сценарием трудится талантливый японский романист Hase Seishu. Голоса персонажам подарят известные актеры. Но что более важно, эту игру воспринимают как наследницу великой Shenmue. Разработчики обещают на 40 часов погрузить нас в опасный мир якудза. Район Kamurocho, где и будет разворачиваться драма, списан с токийского увеселительного квартала Кабукито (Kabukicho). Сюжет, как водится, трагичен и запутан. Старая месть, пропавшая возлюбленная, неизвестно откуда взявшийся ребенок, который вдобавок является ключом к гигантскому состоянию. От одного персонажа к другому, по цепочке диалогов мы доберемся до разгадки, если уцелеем, конечно. Японские игроки считают дни, а мы надеемся, что проект когда-нибудь выпустят за пределами Страны восходящего солнца.

PSP

Action Girlz Racing

Дата выхода нет данных

Апофеоз кошмаров настоящего автомобилиста. Восемь мамзелей рассекают на микромашинках по замкам, садам, курортам и т. д. У каждой из них (о ужас!) своя техника вождения. Мало того, по трассе разбросаны всякие брюлики-цветочки, которые дают тамагонщицам бонусы или помогают делать гадости соперницам (ну кто бы сомневался). В этом безобразии предусмотрена еще и игра на четверых. Чур меня!

PS2 / PS3 / Xbox / Xbox 360

Fear & Respect

Дата выхода 2006

Культовый режиссер и сценарист John Singleton, снявший культовый фильм Boyz n the Hood, делает несомненно культовый action с (угадайте прилагательное) рэпером Snoop Dogg в главной роли. Нас ждет полная драматизма история гангстера Goldie, отсидевшего десять лет и желающего начать жизнь сызнова. Но злобные редиски посмели тронуть его семью... и пошло-поехало. Сеттинг и атрибутика аутентичны. Лейтмотив проекта вынесен в название. Всем бояться!

Top 5

Игры декабря

Магия, море, безумные близнецы и много-много снега

Обычно декабрь – не самый лучший месяц для появления новых проектов, ведь геймеры еще не прошли ноябрьские игры. К счастью, в этом году нас ожидает исключение из правил.

1 МАГИЯ КРОВИ
Если вы каким-то образом проворонили превью в третьем номере Gameplay, вот вам ключевые слова: Diablo, волшебство, большой мир, масса умений, создание оружия, страшные и разнообразные монстры, левая кнопка мыши, много щелкать, еще один уровень, пять часов утра.

2 КОРСАРЫ III
«Акелла» создает не так уж много игр. И особым разнообразием проекты этой команды не отличаются – все вода да вода. Но морские волки знают: лучше, чем Архипов со товарищи, игры о пиратах не делает никто.

3 PRINCE OF PERSIA: TWO THRONES
Бедный Принц совсем расклеился. В буквальном смысле этого слова – теперь он в двух ипостасях и сам с собой не дружит и практически не разговаривает. Кто-нибудь, остановите сценаристов Ubisoft!

4 GAUNTLET: SEVEN SORROWS
Один из самых первых dungeon crawl возвращается – теперь со вкусом дьяблы! Радует только, что над Gauntlet трудился Джош Сойер, бывший в числе создателей Planescape: Torment и Icewind Dale.

5 AMPED 3
Если этой зимой опять не будет снега, не беда. Отдых в Карпатах успешно заменит Amped 3 – один из лучших аркадных симуляторов сноуборда. А мощь Xbox 360 гарантирует необычайно красивое графическое исполнение.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С МУЛЬТИМЕДИА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

© 2005 ЗАТ «1С» Усі права захищені.
© 2001-2005 SkyRiver Studios.